
N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,FT
II ÉVFOLYAM 9. SZÁM
1998 SZEPTEMBER
576 KONZOL
MEDIEVIL
NÉHA NEHÉZ CSONTVÁZNAK LENNI!
ECTS '98

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+1 DUAL SHOCK +DEMO CD 36999,-



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD 39999,-

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AGILE WARRIOR	7990.-	
AIR RACE	9990.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-	
ALUNDRA	13990.-	
ARMORED CORE	12990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BIOFREAKS	HIVJ	
BLOODY ROAR	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	13990.-	
BRAHMA FORCE	13990.-	
BREATH OF FIRE 3	HIVJ	
BUBBLE BOBLE		





7990.-

BUGGY	HIVJ	
BUSHIDO BLADE	13990.-	
BUST A MOVE 3DX	9990.-	
C&C RETALIATION	HIVJ	
CARDINAL SYN	12990.-	
CHILL	13990.-	
CIRCUIT BREAKERS	13990.-	
CLOCK TOWER	9990.-	
COLLIN MC RAE RALLY	13990.-	
COMMAND & CONQUER	9990.-	
CONSTRUCTOR	HIVJ	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CROC	11990.-	
CROC PLATINUM	HIVJ	
CRYPT KILLER	9990.-	
CYBALL ZONE	13990.-	
DARK FORCES	13990.-	
DARK OMEN	13990.-	
DEAD OR ALIVE	13990.-	





DEATHTRAP DUNGEON	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DIABLO	13990.-	
DIE HARD /PLATINUM	7990.-	
DISRUPTOR	9990.-	
DOOM PLATINUM	HIVJ	
DUKE NUKEM 3D	9990.-	
DUKE NUKEM TIME TO KILL	HIVJ	
DUKE NUKEM TIME TO KILL	HIVJ	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
FADE TO BLACK	7990.-	
FANTASTIC FOUR	9990.-	
FIGHTING FORCE	13990.-	
FLUID	12990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	
FROGGER	11990.-	
FUTURE COP LAPD 2100 AD	HIVJ	
G POLICE	11990.-	





GHOST IN THE SHELL	12990.-	
GRAN TURISMO	14990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
GRID RUNNER	13990.-	
HEART OF DARKNESS	13990.-	
INDY 500	12990.-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990.-	
ISS PRO 98	HIVJ	
ISS SOCCER PRO	7990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JET RIDER 2	12990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
KLONOA	12990.-	
KULA WORLD	13990.-	
LAST REPORT	13990.-	
LOST VIKINGS 2	9990.-	
LUCKY LUKE	11990.-	
MADDEN NFL 99	HIVJ	
MASS DESTRUCTION	9990.-	
MAXIMUM FORCE	11990.-	
MDK	12990.-	
MEGAMAN BATTLE & CHASE	HIVJ	

MEN IN BLACK	13990.-	
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTORACER 2	HIVJ	
MOTORHEAD	12990.-	
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NASCAR 99	HIVJ	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED 3	13990.-	
NEWMANHAAS	13990.-	
NHL 98	11990.-	
NHL 99	HIVJ	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE	13990.-	
ONE	13990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
OVERBOARD	13990.-	
PANDEMONIUM	7990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PEAK PERFORMANCE	11990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PGA TOUR GOLF 98	13990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
POINT BLANK	13990.-	
PORSCHE CHALLENGE	13990.-	





POY POY	13990.-	
PREMIER MANAGER 98	13990.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	13990.-	
R TYPES	HIVJ	
RALLY CROSS	11990.-	
RAPID RACER	9990.-	
RAYMAN	7990.-	
RAYSTORM	11990.-	
REBEL ASSAULT II	13990.-	
REBOOT	13990.-	
RED ALERT	13990.-	
RED ALERT PLATINUM	HIVJ	
RESIDENT EVIL 2	13990.-	
RESIDENT EVIL PLATINUM	HIVJ	
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-	
ROAD RASH 3D	13990.-	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
SCARS	HIVJ	
SHADOW GUNNER	HIVJ	
SHADOW MASTER	13990.-	
SKULLMONKEYS	13990.-	





SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE JAM	7990.-	
SPAWN	13990.-	
SPICE GIRLS	6990.-	
STAR GLADIATORS	9990.-	
STAR WARS-MASTERS OF TERAS KASI	13990.-	
STEEL REIGN	13990.-	
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUPER PANG COLLECTION	12990.-	
SWAGMAN	11990.-	
TEKKEN 2 /PLATINUM	6990.-	
TEKKEN 3	13990.-	
TEST DRIVE 4	13990.-	
TETRIS PLUS	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
THEME HOSPITAL	13990.-	
THUNDERHAWK 2	7990.-	
TIME CRISIS	13990.-	
TOMBI	13990.-	
TOMMY MAKINEN RALLY	13990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TOTAL NBA 98	12990.-	
TREASURES OF THE DEEP	12990.-	
V RALLY PLATINUM	HIVJ	
V-RALLY	13990.-	
VICTORY BOXING 2	HIVJ	
VIEWPOINT	9990.-	
VIGILLANTE 8	13990.-	
VS	13990.-	
WAR GAMES	13990.-	
WARCRAFT II	13990.-	
WCW NITRO	13990.-	
WING COMMANDER IV	9990.-	
WIPEOUT	6990.-	
WORLD CUP 98	13990.-	
WWF WARZONE	13990.-	
XENOCRACY	13990.-	

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár	Akciós ár
AEROFIGHTERS ASSAULT	HIVJ	
AEROGAUGE	HIVJ	
BANJO KAZOOIE	HIVJ	
BIOFREAKS	HIVJ	
BLAST CORPS	HIVJ	
BOMBERMAN 64	HIVJ	
BUST A MOVE 2	HIVJ	
CHAMELEON TWIST	HIVJ	



CHOPPER ATTACK	HIVJ	
CHOPPER ATTACK	HIVJ	
CLAY FIGHTER	HIVJ	
CRUISIN USA	HIVJ	
CRUISIN WORLD	HIVJ	
DARK RIFT	HIVJ	
DIDY KONG RACING	HIVJ	
DOOM 64	HIVJ	
DUAL HEROES	HIVJ	
DUKE NUKEM 3D	HIVJ	
EXTREME G	HIVJ	



F1 POLE POSITION	HIVJ	
FIFA 64	HIVJ	
FIFA 98	HIVJ	
FIGHTERS DESTINY	HIVJ	
FORSAKEN	HIVJ	
GASP II	HIVJ	
GEX 2	HIVJ	
GOLDEN EYE	HIVJ	
GT 64	HIVJ	
HEXEN	HIVJ	
IGGY 'S RECKING BALLS	HIVJ	
INT. SUPERSTAR SOCCER	HIVJ	
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ	
LAMBORGHINI	HIVJ	
LYLAT WARS	HIVJ	
MACE	HIVJ	

MADDEN FOOTBAL 64	HIVJ	
MARIO KART 64	HIVJ	
MISCHIEF MAKERS	HIVJ	
MISSSION IMPOSSIBLE	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	HIVJ	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HIVJ	



MULTI RACING CHAMPIONSHIP	HIVJ	
MYSTICAL NINJA	HIVJ	
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HIVJ	
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HIVJ	
NBA COURTSIDE	HIVJ	
NBA HANGTIME	HIVJ	
NBA PRO 98	HIVJ	
NHL BREAKAWAY	HIVJ	
OFF ROAD CHALLENGE	HIVJ	
PAPERBOY	HIVJ	
PILOT WINGS 64	HIVJ	
QUAKE 64	HIVJ	
RAMPAGE WORLD TOUR	HIVJ	
ROBOTRON X	HIVJ	
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ	
SNOWBOARD KIDS	HIVJ	



STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ	
SUPER MARIO 64	HIVJ	
TETRISSPHERE	HIVJ	
TOP GEAR RALLY	HIVJ	
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ	
VIRTUAL CHESS	HIVJ	
WARGODS	HIVJ	
WAVE RACE	HIVJ	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HIVJ	
WCW VS nWo	HIVJ	
WETRIX	HIVJ	
WORLD CUP 98	HIVJ	
WWF WAR ZONE	HIVJ	
YOSHI'S STORY	HIVJ	

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY POCKET(7 SZIN)	14999.-
GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
GAME BOY NAGYITÓ+LÁMPA	3999.-
N64 JOYSTICK(EREDETI - 6 SZIN)	9999.-
N64 MEMÓRIA KÁRTYA(7 SZIN)	2999.-
N64 RF KÁBEL	7999.-
N64 RUMBLE PAK	2999.-
N64 RUMBLE FORCE KORMÁNY+PEDÁL	HIVJ





PSX EXTREME PAD(6 SZIN)	4999.-
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
PSX MEMO KÁRTYA 1MB(11 SZIN)	4999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-

NES ACTION REPLAY	5999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRIBAL ADAPTER	3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SNES JOY (EREDETI)	4999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	11999.-





PSX REAL ARCADE GUN	HIVJ
PSX RF KÁBEL	6999.-
PSX SCORPION GUN	9999.-
PSX RUMBLE FORCE KORMÁNY+PEDÁL	HIVJ
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SEGA MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SEGA SATURN ENFORCER GUN	9999.-
SEGA SATURN RUMBLE FORCE KORMÁNY+PEDÁL	HIVJ

PSX ARCADE STICK	11999.-
PSX DUAL SHOCK (4 SZIN)	7999.-
PSX DUAL SHOCK (SONY)	11999.-
PSX EGÉR	9999.-





SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTH WORM JIM 2	7990.-	
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WRESTLE MANIA ARCADE	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM


WWF Warzone


SCARS


Medievil


Virtual chess 64


Blast Radius


5th Element

dványban megjelent szöveges
ısztrációs anyagok
lyen módon való újra felhasz-
a csak a kiadó engedélyével
séges. ISSN 1417-9296
ás: Zrínyi Nyomda Budapest
529/09-66-22)
lajdonos: Balogh Zsolt
rkesztő: Martin
rv: Molnár Dénes
vács Ildi
dai előkészítés:
ırosi Renáta
igítás: Recent Kft.
ı a Comgame Kft.,
Budapest,
ly Gy. utca 17.
cím: 1389 Budapest,
32.
szti a Hírker Rt,
és alternatív
ztők
ethető: 576 KByte
game Kft.),
Budapest,
32.
l: 576kb@irisz.hu
p:
vil

aktuális 09

Megvolt, ott voltunk, és amit láttunk, most megmutatjuk nektek – gondolom egyértelmű, hogy az ECTS '98-ról van szó! A show sokkal jobb és letisztultabb volt, mint tavaly, kevesebb játékot állítottak ki a cégek, de minőségileg mindenképpen jobbakat. Nagyon pozitív dolognak tartom, hogy látványosan beindult a Nintendo 64-es fejlesztés, és azt már most megígérhetem, hogy a jövő hónaptól kezdődően mennyiségileg is, minőségileg is kellemesebb programáradatot vonultatunk fel. E számunk Csevegője extra hosszúra sikeredett, nomeg a Hírek is, így a programoknak is kevesebb hely jutott. De azért remélem nem bánjátok, hiszen a levelek nagyon tanulságosak (a válaszok annyira nem, de azért igyekeztem). Természetesen éppen lapzárta előtt érkeztek meg a legizgalmasabb újdonságok, így már most megígérhetem, hogy októberi számunkban olyan nagyágyúkkal találkozhattok, mint a Mortal Kombat 4 (PSX-N64), R-Types (PSX), Chopper Attack (N64), Future Cop 2100 (PSX)...a kutyafáját, hát többet azért nem árulhatok el! Ne felejtsétek el, hogy a Hírek végén megtaláljátok új nyereményjátékunkat, melyen különlegesen király cuccokat sorsolunk majd ki. Most lapozzatok egyet, és tanulmányozzátok át a kiállításról szóló beszámolót- hogy tudjátok, mire számíthattok az elkövetkezendő hónapok során.

Martin


ECTS 98
ACTIVE
EXCLUSIVE FOR NINTENDO 64
HARVEST
BigAir
ZELDA
NINTENDO 64
COOLBOARDERS 3
PlayStation
Croc II
Press X to Play
F-1 WORLD GRAND PRIX
EXCLUSIVE FOR NINTENDO 64
Castlevania
PlayStation
EIDOS
STAR WARS ROGUE SQUADRON
NINTENDO 64
NINTENDO 64
Codemasters
THQ
CARMAGEDDON
All photos copyrighted by Martin

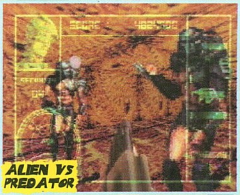
A British Airways menetrendszerinti gépe komótosan döcögött London felé, és én azon tűnődtem, hogy vajon milyen lesz ez a kiállítás. Mert azt már többektől hallottam, hogy az amerikai E3 minden tekintetben erősebb show, mint a londoni, azon kívül már tavaly is az volt az érzésem, hogy nem veszik a cégek elég komolyan ezt az egész "kiállítós" dolgot (tisztelet a kivételnek: Eidos, Sony). Több nagy név például ott sem volt a bulin, hiszen az Electronic Arts az ECTS-t megelőző este tartotta meg zártkörű bemutatóját egy londoni számítógépboltban, az Activision pedig egy szálloda hallját bérelte ki, messze a nagy kiállítócsarnoktól.

A nyitónap reggelén (a hosszantartó sorban állás közben) azonban elfogott a szokásos bizsergés, és amikor beléptem a "szentélybe" rögtön éreztem, hogy ez a ramazuri sokkal jobb lesz, mint gondoltam. És milyen jó volt! Régen játszottam ennyit egyhuzamban, géptől-gépig haladva, ámulva, bámulva, néha szörnyülködve. No, de ne szaladjunk annyira előre...

Tudósításom során igyekszem a legizgalmasabb játékokat bemutatni, melyek közül jó párral már találkozhattatok a "Hírek" hasábjain – de úgy gondolom, hogy egy jó játékból sohasem lehet elég képet mutatni! Persze az ECTS-en nem csak az alább bemutatott cégek voltak kint. A következő számban még visszatérünk a kiállításra, a kimaradt kiadók felvonultatásával.

ELECTRONIC ARTS

Megérkezésünk után villámgyorsan kipakoltunk, összekaptuk magunkat, és rohantunk az EA bulijára, amit a cég egy belvárosi botban tartott (informátoraink kiszivárogtatták, hogy a cég az ECTS-en kb. 400 ezer (!) fontért bérelhető pavilonhely helyett inkább reklámra költik a pénzt). A viszonylag kis terem zsúfolásig megtelt, pincérek szervírozták az enninnivalót, és persze ott voltak a gépek is, melyeken minden PC-PlayStation játékot ki lehetett próbálni. Ja, meg volt ott néhány fejlesztő is, az interjúra éhes újságírók szórakoztatására. A következő játékokat láttuk: BIG AIR – snowboardos játék, stílusában az eddigi legszebb grafikával, osztott képernyővel, komoly sportcégek által szponzorálva (PSX). TEST DRIVE 5 – az új rész 17 pályát, 28 kocsit, leágazásokat és különleges speciális effektusokat kínál (PSX). SMALL SOLDIERS – személy szerint a kedvencem, Tomb Raider klón, amelyben egy idegen faj harcosával kell társainkat kiszabadítanunk, küzdenünk – a mozifilm rövidesen nálunk is bemutatásra kerül(PSX). ALIEN VS PREDATOR – a kultikus képregény sorozat játéka, jelenleg még csak félkész állapotban, de ígéretes grafikával (PSX). FUTURE COP LAPD 2100 – a "Strike" sorozat folytatása, főszerepben egy átalakulásokra is képes rendőrrobot (PSX). MOTO RACER 2 – az első résznél sokkal igényesebben kivitelezett motorverseny (PSX). Láttuk még az új sportsorozat néhány tagját is, melyek közül az NBA LIVE 99 (PSX, N64), az NHL 99 (PSX, N64) és a KNOCKOUT KINGS nevű bokszjáték fogott meg minket (PSX).

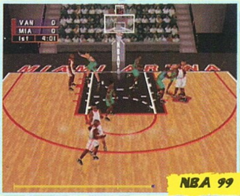

ALIEN VS PREDATOR


BIG AIR


MOTO RAGER 2


SMALL SOLDIERS


TEST DRIVE 5


NBA 99

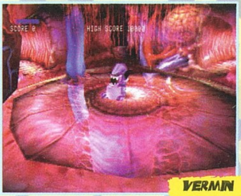
EIDOS

Na ja, az Eidos. Minden évben ők csinálják a legnagyobb bulit, többek között azzal, hogy a világ legjobb csajai közül leszerződtetnek egy párat (gondolom a képek alapján feltűnt). Sokkal-sokkal többet tudtam volna játszani, ha valami titokzatos erő nem húzott volna újra meg újra vissza a standjukhoz. És akkor a játékokról még nem is beszéltem! Az 1999-es év dobogós helyezettje az Eidos! TOMB RAIDER 3 – a játék, melyre mindenki vár. Kipróbáltam, szép volt, jó volt, de nekem nem a favoritom. A másodiknál sokkal szebb (Lara bomba jól néz ki), az irányítás a régi, a fényeffektek néha tényleg színesek. Kevés volt benne az ellenfél (ez még biztosan változni fog), és hatalmas a pálya (PSX). NINJA – nagy durranás lesz, mert nagyon jól kezelhető, mászkálós, bunyós (PSX). OMIKRON – hálólosan jó akció/kalandjáték, kissé Dűnés stílusban, gyönyörű tájakon (PSX). VERMIN! – akciójáték nagyon bizarr grafikával (PSX). THE UNHOLY WAR – különleges 3D-s táblás-sakkszerű háborús játék, észjátékosoknak (PSX). SABOTEUR – bunyós, kardozós anyag, melyben 5 világot kell bejárni (PSX).


NINJA


OMIKRON


SABOTEUR


VERMIN


TR3

UNHOLY WAR



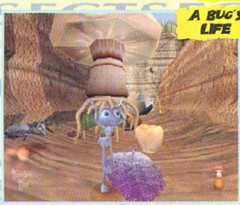
SONY

A SONY most is (mint mindig) kitett magáért. Hatalmas különtermet bérelt, melyet labirintus-szerűen alakított ki. Azt kell mondanom, hogy ők szolgálták ki leginkább a nézőközönség igényeit, százzal is jóval több kiállított géppel (mindenki nyomta a játékokat, mint az őrült), diszkeket, sapkákat, bögréket, táskákat, matricákat és lemosható tetoválásokat osztogató csajokkal. A legtöbb játék mondjuk más cégek standjain is megtekinthető volt, és már ismeritek is a nagyrészét, de azért találtam újdonságokat. JACKIE CHAN – kedves kis mászkálós-bunyós játék a jópofa mozisztár főszereplésével. TRIBAL – ügyességi-versenyjáték, melyet akár egyszerre négyen is nyüstölhetünk BUST A GROOVE – táncjáték, a Parappa utódja, melyben táncpárbajokban kell legyőznünk ellenfeleinket. A BUG'S LIFE – a nemsokára nálunk is bemutatásra kerülő Disney rajzfilm játéka, akció/kaland stílusban. SYPHON FILTER – titkosügynökös játék, az N64-es James Bond mintájára (ki volt állítva egyébként egy hivatalos James Bond játék is, de arról nincs képem). ZERO DIVIDE 2 – verekedős stuff, robotok főszereplésével. De ott volt még a QUAKE 2 (állati jól megcsinálták) és a CROC 2 (tisztára ugyanaz, mint az első) is.


TRIBAL


BAG

A BUG'S LIFE




JACKIE CHAN


S. FILTER


ZD 2

NINTENDO

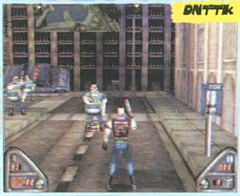
Hát igen, itt kéne, hogy következzen a show másik nagy sztárjának, a Nintendonak a bemutatása. De a cég még mindig nem változtatott nevetséges és egyben szégyenletes politikáján, és egy tetszetős dosszién kívül semmit sem bocsátott rendelkezésemre. A dossziéban viszont nem volt CD, ugyanúgy, ahogy tavaly

sem. A stand ugyan baromi jó volt, sok játék ki volt állítva (ez volt az előrelépés), de az általam készített fotókon kívül semmit sem tudok mutatni nektek. A legnagyobb durranásuk szerintem a ZELDA volt (úgy nézett ki, hogy végre teljesen kész, angol szöveggel), de kipróbáltam a fantasztikus Star Wars játékot, a ROUGE SQUADRON-t is. A jelek szerint erősödik végre a N64, most már csak az üzletpolitikán néne egy cseppet csiszolni...

GT

A GT az idén is folytatta évek óta forszírozott taktikáját, és egy különteremben lényegében elzárkózott a közönség elől. Pedig igen érdekes játékokat láttam ám náluk! Sőt, azt kell mondjam, hogy az 1999-es évben a GT lesz az egyik legizgalmasabb cég. Nagyon igényes anyagaik vannak, nagy címekkel. B-MOVIE – lélegzetelállító repkedős-lövöldözős játék (PSX). DUKE NUKEM:TIME TO KILL – Duke legújabb játékát ezúttal Tomb Raider köntösbe bújtatták (PSX, N64). MORTAL KOMBAT 4 – a korszakalkotó verekedős anyag most már 3D-ben tündököl (PSX, N64). ODDWORLD:ABE'S EXODDUS – Abe legújabb kalandja ha lehet még szebben kivitelezett, mint az előző (PSX). OFF ROAD CHALLENGE – terepjáróverseny (PSX, N64). GEX 3D – természetesen gyíkbarátunk nem kerüli el az N64 háza táját sem (N64). ROGUE TRIP – vezess és gyilkolj, de ne soha szállj ki a kocsiból, akárcsak a Vigilante 8-ban (PSX). STREAK – minden cégnek van egy snowboardos játéka, pont a GT-nek ne lenne – habár, itt hó egy deka sincs, inkább csak sci-fi környezet, meg némi lekaszabolásra váró ellenfél!


B-MOVIE


DNTTK


GEX 64


MK4


A. EXODDUS

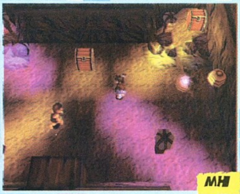

OFF ROAD


ROGUE TRIP


STREAK

TAKE 2

A Take 2 nem állított ki túl sok játékot, de azért volt néhány csemege. SILICON VALLEY – állati kedves, de rendkívül összetett kalandjáték, melyben állatkák a főszereplők (N64). MONKEY HERO – klasszikus stílusú RPG/kalandjáték (PSX). MONTEZUMA'S RETURN – egyedülállóan szép mászkálós/kincskeresős progi (GameBoy).


MHI

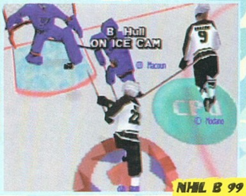

SV

ACCLAIM

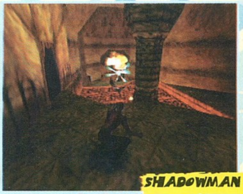
Az Acclaim nekem kellemes meglepetést nyújtott izmos kínálatával. TUROK 2 – ha valami nagy siker lesz, akkor ez biztosan, köszönhetően a tökéletes grafikának, az új fegyvereknek, és a felcsiszolt játékmenetnek (N64). EXTREME G 2 – jó a játék, szép, de nem sok újítást fedeztem fel benne (N64). SHADOWMAN – erősen horroros beütésű akciójáték, gyönyörű és különleges stílusú grafikával (PSX, N64). BLOODSHOT – jövőben játszódó TR klón sok harccal, kémkedéssel, gyilkosságokkal (PSX). NBA JAM 99 – kosárlabda 300 játékossal (N64). NHL BREAKAWAY 99 – hoki szupi grafikával (N64). SOUTH PARK – totálisan gügye és infantilis rajzfilmjáték (PSX, N64).


BLOODSHOT


EG2



NHL B 99


SHADOWMAN


TUROK 2

KONAMI

Konami-ék ugyanazokat a játékokat mutatták be, mint az E3-on, és azokról előző számunkban már olvashattatok. Kiemelném viszont (újra csak) a SILENT HILL nevű horror/kalandjátékot, amelyet élőben is kipróbáltam, és azt kell mondanom, hogy MEGÜTI a Resident Evil 2-t (PSX)! És aztán ott volt az a bizonyos fémajtó, mögötte az ISTEN, a METAL GEAR SOLID. Kábé ötvenen álltak sorba félóránként, ebből mindig csak 25 embert engedtek be. No, mondom, álljon sorba, akinek hat anyja van – elkezdett kinyílni az ajtó, én meg beugrottam a beengedő kislányok mögött. Ajtó becsuk, villany leolt, kivetítő feléled – és ekkor láttam életem egyik legjobb klippjét! Öt-hat perces lehetett a mozi, de én életemben ilyen jól összevágott bemutatót még nem láttam. Csak álltam a fal mellett, a többiek a székeken, és mindenki áhítattal figyelt. Aztán vége lett a klippnek, villany félig felkapcsol, a fal mellett álló gépek bekapcsol! Mivel én nem ültem, egy centire volt az egyik PSX, azonnal rányúltam az irányítóra. A MGS első pályája egy raktárban kezdődik, ahova Snake a víz alatt úszva jut be. Az a feladat, hogy kúszva-osonva eljuss egy liftig. Ha észrevesznek az őrök, futás (fegyver akkor még nincs nálad) – ezzel szórakoztam kb. 5 percig, amikor leálltak a gépek és kitereltek minket. Jézusom, hát ilyen játék nincs! Bomba, szuper, állat, király, csúcs, dodó, tű, bónó – csak már megérkezne...(PSX)


MGS


SH

INTERPLAY

Az Interplay standon is elidőztem egy kicsit, és ez négy játékuknak volt köszönhető. WILD 9 – mászkálós akciójáték a Shiny-től, veszett játékmenettel és grafikával (PSX). MESSIAH – számomra nagyon nehezen besorolható kalandjáték(?), amelyben egy pufi angyalka a főszereplő (PSX). EARTHWORM JIM 3D – Jim újra száguld, de most már a korhoz illően 3D-ben (PSX, N64). RC STUNT COPTER – azt hiszem, hogy távirányítós helikopter szimulátor még nem volt a piacon – hát most lesz (PSX).


EWJ 3D


MESSIAH



RESC



WILD 9

SUNSOFT

A nálunk is egyre inkább ismert cég a következő anyagokat vonultatta fel. CHAMELEON TWIST 2 – a szuper N64-es Mario klón újabb epizódja, jócskán feltuningolt grafikával (N64). HARD EDGE – izgalmasnak ígérkező, kissé Resident-szerű kalandjáték, Anime grafikával (PSX). MONSTER WREAK – kedves, klasszikus, az SNES-es időket idéző RPG (PSX).



MW



HE



CT2

UBI SOFT

A Ubi Soft a szokásosnál nagyobb standdal vonult fel az ECTS-en. Játékuk is volt bőven, főleg Nintendo 64-re. RAYMAN 2 – a mókás kis figura újabb kalandja (PSX, N64). TONIC TROUBLE – gyogyós grafika, király kalandjáték (N64). BUCK BUMBLE – a főszerepben egy méhecske, akinek a Földet támadó idegeneket kell legyőznie (N64). PLAYMOBIL – kalandjáték a játékboltokból ismert műanyag katonák főszereplésével (N64). MONACO GP RACING SIMULATION – forma 1-es autóverseny 22 pilótával, 11 csapattal, 16 pályával (N64).



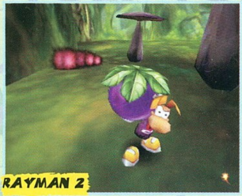
BB



F1



PLAYMOBIL



RAYMAN 2



TT

GREMLIN

A Gremlinnek nem volt túl sok játéka, de itt is láttam azért csemegéket (erős címeik vannak Nintendo 64-re!). Az ACTUA sorozatot természetesen folytatják, de utólagos engedelmetekkel ezekről nem mutatok képet, mert túl látványos különbségeket nem fedeztem fel az előző epizódokhoz képest.BODY HARVEST – ez a lövöldözős játék engem maximálisan megfogott, olyannyira, hogy egy kicsit a kedvencemmé is vált. Főleg azért, mert gyalog is, meg különböző masinákkal is lehet benne közlekedni (N64). BUGGY – távirányítós kocsik versenye (PSX). WILD METAL COUNTRY – óriási tankháború a jövőben (N64). TANKTICS – tök egyedi stratégiai játék, C&C klón (PSX). HOGS OF WAR – malacfejű katonák Második világháborús jelmezben...Király! (PSX). ACTUA ICE HOCKEY 2 – minek magyarázzam (PSX). POOL – herceg kis biliárd játék (PSX). ACTUA SOCCER 3 – nem találod ki soha, hogy ez mi (PSX). ACTUA TENNIS – nagyok klassz grafikájú tenisz (PSX).



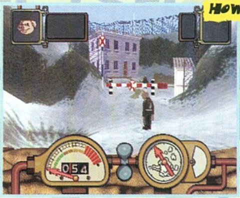
TANKTICS



AS3



BH



HOW



WMC

Már éppen el akartam köszönni, amikor a Bagó Peti megjegyezte a hátam mögül: "Leírtad egyáltalán, mi az az ECTS?". Tényleg, hát az új konzolosok honnan a manóból tudnák, hogy mi is az?

Szóval az ECTS az European Computer Trade Show rövidítése, amely magyarra fordítva annyit tesz, hogy Európa Számítógépes Kiállítása. Lényegében inkább csak szoftver kiállítás, sőt, a játékok kiállítása. Vannak persze kiegészítők is (joystick, irányító, miegymás), meg mindenféle számítástechnikával kapcsolatos őrület – de ez utóbbiak csak elenyésző számban. A buli egy sportcsarnokban volt, amely jóval nagyobb, mint a miénk. A legmenőbb cégek a "nagy kupola" alatt állították ki, a kisebbek a falak mellé és a galériákra szorultak. A SONY pedig szokásához híven kibérelt egy hatalmas külön helyiséget. Az idei kiállításról mondhatni "jócskán" megpakolva tértem haza, ezért most újabb játék indul, FANTASZTIKUS nyereményekkel! A megfejtéseket az újság címére küldjétek: 1389 Budapest, Pf. 132.

Martin

A képen látható szuper-mega-giga Final Fantasy 7 pólóból öt darabot fogunk kisorsolni. Mivel a cucc elég exkluzív, ezért a kérdés nehezebb lesz a szokásosnál:

■ Írjátok meg nekünk a FF7 hét főszereplőjének TELJES nevét (keresztnév + vezetéknév).

A megfejtéseket október végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"EIDOS játék"



A Sony küldött nekünk öt darab elképesztően szuper demo-diszket, az 1998-as év végének legforróbb játékairól. Ezen a következőket találjátok: Gran Turismo (játszható), Tekken 3 (játszható), Medievil (játszható), Kula World (játszható), Metal Gear Solid (videó), Sipce World (videó), Spyro (videó), Crash Bandicoot 3 (videó). Kérdésünk:

■ Hogy hívják a Medievil című játék főszereplőit, a "csontváz-lovagot" és a varázslót?

A megfejtéseket október végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"SONY játék"



Ha nem csak számítógépes játékokkal szeretsz játszani, hanem "kézzel fogható" dolgokkal is, akkor ez a te kérdésed. A Gremlin jóvoltából ugyanis kisorsolunk két darab "Tricky Disk" nevű logikai játékot (olyan, mint a Rubik-kocka, de teljesen más). A kérdés:

■ Írjátok meg nekünk annak a két színésznek a nevét, akik főszereplői voltak a Man in Black című filmnek – amely film alapján a Gremlin készített játékot.

A megfejtéseket október végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"GREMLIN játék"



Street Fighter Collection

Szeretetcsomag egy kis nosztalgiához

Nosztalgiázni jó dolog, főleg a játékokkal kapcsolatban. Jó visszaemlékezni a régi nagy klasszikusokra, a velük töltött órákra, napokra, hetekre. Csak arra nem jó gondolni, hogy talán soha nem lesz még egy olyan program, ami ugyanazt fogja nyújtani, mint az öreg kedvenc annak idején. Tudják ezt a kiadók is, és a helyzetet úgy oldják meg, hogy a klasszikus játékokat átkonvertálják az újabb gépekre. Ez viszont nagy felelőséggel jár, hiszen ha túl hamar teszik ezt meg, a dolog még nem ülepedik le eléggé. Ha viszont túl késõn, akkor meg már a nevezett játék rég feledésbe merül. Ha változtatnak valamit, az nem mindig jön be. Ha viszont eredeti formában hagyják, akkor az túl ódivatúnak tűnhet. Egy biztos: ilyen klasszikus konverziókkal csak azok szórakoznak jól, akik a régi programot is szerették. Te szeretted a Street Fighter 2-t? Akkor figyelj, mert itt a Capcom jóvoltából a Street Fighter 2 Collection! A SF2C két lemezt tartalmaz. Az elsőn a Super Street Fighter 2-t és a SSF2 Turbo-t találod, a másodikon egy remixet, a Street Fighter Alpha 2 Dash-t.

A Street Fighter 2 klasszikus, 2D-s verekedős játék. A jelenleg kapható verekedős anyagok nagy százalékának az alapja, az ilyen fajta anyagok jellegzetességeinek kb. 50%-a tőle ered. Gondolok itt például a "hátrahúzásos-lehúzásos" védekezésre, a "negyedkörös-félkörös" speciális mozgásokra, és a választható ütés-rúgás erősségre (a másik klasszikus ugye a Mortal, ahol a felsorolt alapok mind másképp vannak). Mostanában a legtöbb játékban kombinálják a két nagy név jellegzetességeit, ezért nekünk, "öreg" játékosoknak néha furcsa megtanulni az újdonságok kezelését. Nekem legalábbis az.

A Super SF 2 – The New Callengers volt a játéktermi sorozat harmadik darabja (ha jól emlékszem, mert MD-on és SNES-en meg volt keverve egy kicsit). Ebben az volt az újítás a többihez képest, hogy négy új szereplővel egészült ki az alap karakterek plusz főnökök sora, azon kívül többféle színű ruhát is választhattunk kedvenceinknek. Ez most is így van. Ebben a játékban tehát 16 szereplő közül szelektálhatunk. Van egy rejtett szereplő is, Akuma.

A SSF 2 Turbo abban hozott újítást, hogy a szereplők kiválasztása után meg lehetett adni 3 fokozatból választva a játék sebességét. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt azért kellett betenni, mert a "die hard" játéktermi játékosok lassúnak találták a New Callengers-t. De a Capcom legalább nem volt rest, és kijavította a hibát. Néhány mozdulat is megváltozott, és megjelent a "Super" támadás. Ha ez betalál, látványos robbanást láthatunk.

As SF Alpha a Turbo után viszonylag sok idővel jelent meg. Lényegében az SF2 halványodó tündöklését akarták visszahozni azzal, hogy egy új rajzolót kértek fel a karakterek újratervezésére. Szerintem ez marhaság volt (ha egyszer megkedvelek egy karaktert, kialakul bennem róla egy kép, ilyenkor nem csípem, ha fél év múlva egy totálisan más emberként ábrázolják). De mindegy, az új játékosoknak ez úgysem számított. Nekem úgy tűnik, hogy az új grafikus kissé "infantilisre" vette a szereplőket (gyerekes pacekkal, némelyiket természetellenes izmokkal), és ezt nem bocsátom meg a Capcomnak! Néhány szereplőt kihagytak, újabbak jelentek meg, de nekem ez az Alpha sohasem lesz igazi SF2 epizód. Végül is nem annak szánták, hanem egy új sorozat kezdő darabjának (az volt akkoriban). Ebben a játékban Akuma már nem titkos, és összesen 18+1 szereplő van jelen.

Mindhárom játék grafikája tökéletes, 100%-os játéktermi konverzió. A PSX erejének köszönhetően soha nem lassul le az akció, az animációk tökéletesek, ez rendben van. A hangok is eredetiek, kellemes volt újra hallani azokat a jellegzetes csilingeléseket. A zenékkel viszont gondom volt! Talán én emlékszem rosszul, de az összes nóta hamisan szól, ennél az SNES verzió mérföldekkel jobb volt! És akkor most jön a feketeleves – a töltési idő. Most látom csak, hogy a Nintendo miért ragaszkodik a kártyás technikához – az igényes kártyás technikához. Mert ez a játék állandóan tölt, minden menü, minden bunyó és minden egyes képváltás között, és nem is keveset! Gyalázat, szemétség és mocsok dolog, hogy 1998-ban ezt megengedi magának a Capcom! Ember legyen a talpán, aki higgadtan ki tudja várni, hogy egy-egy játék között percek telnek el. Ez tehát óriási hátránya a játéknak, hiába minden szépsége, hiába a nosztalgia – ez a kártyás változatokban nem volt benne. Kaptunk tehát egy nagyadag töltési időt ajándékba, újításként. Na ja, hát valamit hozzá is kellett tenni!

Martin











STREET FIGHTER COLLECTION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
✓ HA RÉGEN TETSZETT, JÓL FOGSZ SZÓRAKOZNI VELE
× TÚL SOKAT TÖLT, KÁOSZ A ZENÉJE

90%

SHADOW GUNNER – THE ROBOT WARS

ROBOTOK, ROBOTOK ELLEN

A jövő. A föld egy nagy jégtömb. Az emberiség az élet perifériáján teljesen elgépiesedett. Egy dolog azonban nem változott: háború még mindig van. Az elenyésző számú, ember által irányított harci fegyverek szinte alig jelentenek veszélyt. A tudósok kifejlesztették a harci robotok széles skáláját, így az emberek csak hangyányi erőt képviselnek egy csatatéren. A profi gyilkolásra programozott gépek hidegvérrel végzik el a munkát, hiba nélkül. Gépek ellen csak gépekkel lehet harcolni...

Ilyen világképet tár elénk az Ubi-Soft új játéka a Shadow Gunner. A rövid, szép, ámde kissé zavaros introból ennél többet sajnos nem tudtam kihámozni. A megfelelő nyelv kiválasztása után, a főmenü megjelenésével egy időben találkozunk a játék legpozitívabb összetevőjével: a zenével. Ez nagyon jól sikerült. Remekül megadja a játék hangulatát (amire nagyon szükség van, mert e nélkül még unalmasabb lenne). A beállítható opcióknak elég szűkös skálája tárul a szemünk elé. Csupán két dologba van "beleszólásunk": a hangerőbe, és az irányító gombok elosztásába. Ha ezt is megtettük, akkor elkezdhetjük a játékot.

Küldetésünket a játék során (kisebb eltérésekkel) két fő parancs jellemzi. Kutass és pusztíts! Mind a 15 pálya lényegében erről szól, persze kis változtatásokkal. Egy jégmezőn kezdünk, ahol semmi más dolgunk nincs, mint lelőni az ellenfeleket és felrobbantani a lövegtornyokat. Később egy földalatti bázison kell végigmennünk, majd ellenfeleink rejtett raktárait kell "kiüríteni". Ha ezzel is megvagyunk, már csak egy várost kell elpusztítani és miénk a győzelem. Mivel a nehézséget nem lehet beállítani, így pályáról pályára nehezedik a küldetés. Csak egy típusú robottal mehetünk, úgyhogy nem kell "bajlódnunk" a választással. Játék közben a kép bal felső sarkában radaron követhetjük az ellenfelek mozgását. Itt látunk két fegyvert is. A felső a rakétavető. Ez az ellenfelek erejének körülbelül a 25%-át képes leszedni, persze csak akkor, ha nem valami bivalyerős robottal találkozunk. A rakéta használata igen egyszerű: lenyomva kell tartani a kilövő gombot, amíg a kis piros háromszög a kívánt becsapódási helyre ér. Óvatosan bánjatok ezzel a fegyverrel, mert ha épp kilövés közben lőnek rátok, akkor bizony "helyben robban" és komoly sérülést okoz. A másik fegyver a lézer. Miután a célkereszt befogja a célpontot, ennek használata könnyűvé válik. Nyomni a gombot! Van egy harmadik "fegyver" is a játékban, ami talán a legfontosabb: a robot karja. Ezzel lehet ugyanis szert tenni energiára, lézer-erőnövelőre, és ha elfogy a rakéta, akkor egy új kilövőre is. Miután elég ideig lőttük az ellenfelet és az elfeküdt, szaladjunk oda és csapjunk rá egy jó nagyot, ha kell többször is. Miután végleg felrobban, szedjük fel az ottmaradt alkatrészt. Attól függően, hogy mit szeretnénk, kell kiválasztani az ellenfelet. Ez a "szétütős" technika sokszor belekerül egy pár energia pontba. Vannak azonban robotok, akiktől nagyon kevés energiát kapunk, úgyhogy nem érdemes velük szenvedni. A második pálya után szert tehetünk egy jetpack-re is, de ez nem egy Duke Nukem típusú hátizsák. A robotunk lábából kilövellő tűzcsóva emel minket a földtől pár méter magasságba, de ezzel csak pár másodpercig tudunk lebegni, bár néha erre is nagy szükségünk lesz. Rakétát elég sokszor lőnek ránk, ekkor a terület, ahova majd becsapódik, elkezd villogni. Nincs más dolgunk, csak elmenekülni. Ez nem okoz gondot az esetek nagy részében, ám néha csak a jetpack gyorsasága menthet meg a rakétaesőtől. A bekapott lövedéktől, rakétáktól, és a közelben robbanó tárgyaktól függően sérül a robot.

Az ellenfelek röviden három fő csoportba oszthatóak: az elsőbe tartoznak azok a jelentéktelen robotok, melyek kevés "munkával" elintézhetőek. Ilyenek a WOLTAR-ok, és a DALTRON széria első három típusa. Ezek gyakorlatilag pár lövéssel "kiirthatóak". Érdemes közelről lőni, mert ekkor nagyobbat sebez a fegyver. A második csoport már kissé nehezebb, de még ezek sem jelentenek nagy munkát. Ilyen a ZORPHIS, a DALTRON 4-5, és az EV3 MK2 típusú robotok. Ezeket jobb messziről lőni, mert közelről hamar elvérezhet harcosunk. A harmadik "csapat" a legerősebb. Ide tartoznak a DALTRON család hatos és hetes tagjai (állítólag van nyolcas és kilences is, de nekem nem sikerült találkozni velük), a GRAITON-ok és a megtévesztő LOADER UNIT-ok, amik bár csak társaik töltésére szolgálnak, mégis ha közelmentek hozzájuk, akkor olyat lenyomnak, hogy 100-ról 25-re csökken az erőtök. A L. UNIT-ok általában a pályák végén vannak, hogy a legyengült robotot "kivégezzék". Ezeket jobb messziről lőni, még akkor is, ha ez eltart egy ideig. Ezeken kívül még vannak lövegtornyok, lézerágyúk és kisebb rakétakilövők, amik megkeseríthetik a játékot, de ezek mozgásképtelenek, így nem jelenthetnek problémát egy jobb "lövöldözőnek". Az ellenfelek nagy része elég későn vesz észre, így könnyű elbánni velük. A másik nagy könnyítés a játékban, az ellenfelek mozgása. Akármit teszel, nem fognak utánad eredni, vagy bekeríteni. Csak a saját kijelölt útvonalukon fognak járkálni körbe-körbe.

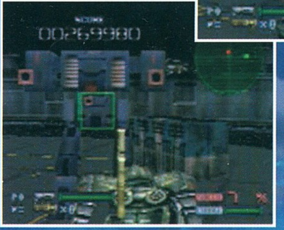
A grafika szépen sikerült, a pályák jól ki vannak dolgozva. Apró hibákat azért sikerül találni, ha nagyon keresünk. Például: az első pályákon látott targoncák mérete aránytalanul nagy a későbbi városokhoz képest (1 targonca=4 emelet ?!??!).

Mindent összevetve a játék a sok reklámhoz képest csalódást okozott. A készítők kissé jobban is megerőltethették volna a fantáziájukat. Hamar unalmassá válik ugyanis a folyamatos lövöldözés. Sokkal érdekesebb lett volna, ha néhány fegyvert össze lehetne még szedni, vagy a pályák végén valami egyedülálló robottal kellene megküzdeni. Ezzel szemben sikerült néhány pályát túl nehézre csinálni.

A Shadow Gunner azoknak fog örömet nyújtani, akik birkatürelemmel hajlandóak 20-30 percig folyamatosan lőni. Az is segít, ha neki tudtok futni egy pályának, akár öthat alkalommal is. Aki azonban nem ilyen annak mérges pillanatokat szerezhet a robothadsereg.

ADAM









SHADOW GUNNER

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ JÓK A HANGHATÁSOK, HANGULATOS A ZENE
× NÉHA UNALMASAN EGYHANGÚ

75%

C64 EMULÁTOR

PERFECT ASSASSIN

Húúú, te jó ég, ez meg mi a fene??? Kb. ezek a dolgok jártak a fejemben a Perfect Assassin kapcsán, hiszen már az inrto láttán kicsit el kellett gondolkoznom, hogy most vagy a Grolier nem tud programozni, vagy csak a szemem rossz. Aztán utóbb kiderült nem a látásommal volt a baj, egyszerűen a ez a játék nem üti meg azt a szintet, amit manapság kéne.

No, de kezdjük az elején. Főhősünkkel igen komikus helyzetbe kerülünk – nem elég, hogy totális amnéziában szenvedünk, de azért segítsünk már azon a szegény népen, akik csak úgy értesítenek minket az űrhajónkon. Nos, a főmenüből kezdjünk el játszani egy új játékot, ám mielőtt ezt tennénk, lelkiekben készüljünk fel a legnagyobb borzalmakra, hiszen maga a grafika egyszerűen kritikán aluli. Nem mondom, hogy 1990 környékén, amikor még nagyban virágzott a C64, egy ilyen fajta játék ne lett volna nagy sztár, de mint tudjuk azóta eltelt 8 év és elég sokat változtak a gépek, s ezáltal a játékok kivitelezései is. Szóval nem is nagyon értem most a kiadót, hogy mi a fenét keresnek az így is kőkemény PSX piacon egy ilyen ronda programmal. Amúgy a PA egy grafikai kalandjáték, kb. olyan mint a Broken Sword. Főhősünket a képernyőn a nyilunkkal mozgatva vezérelhetjük egyik helyszínről a másikra, s természetesen ami a terepen van, azt mind megnézhetjük, illetve működésbe hozhatjuk. Létezik





még egy harci mód is, amikor tekintet nélkül mindenre lőhetünk, amit csak jónak látunk. Abban a világban, ahol a történet játszódik fura fejű lényekkel is összefuthatunk, s velük külön kis eszmecserét folytathatunk. A program legfőbb hibája a grafika rútsága mellett, hogy az előre letárolt háttérképek nem scrollozódnak, hanem egymás után vágja be őket a játék. Egyszerűen szörnyű.

Sajnos nem tudok most mit mondani, annyira meg vagyok illetődve ennek a programnak a láttán. Óriási pixelhegyek a képernyőn, borzasztó zene, és rettenetes képernyőkezelés jellemzi ezt a játékot, amit már eleve ott elrontottak, hogy elkezdték fejleszteni

Bagó Péter

PERFECT ASSASIN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
EGÉR

✓ ILYEN NINCS
× DE MÉGIS VAN

12%

VIPER

KÁR, HOGY EBBEN A JÁTÉKBAN MINDIG ÉJSZAKA VAN

Godzilla után, hajnali 3-kor ideális idő volt, hogy nekiálljak egy kicsit Viperezni. Az Ocean-Infogrames által megjelentetett helikopteres játék ugyanis kísértetiesen emlékeztetett a film üldözős jeleneteire, aminek örömére leültem is a gép elé, és végső kifulladásig nyomtam az anyagot.

A történet az ilyenkor már tipikus sémákat követi: van egy ember, aki haragszik a világra (vagy a világ haragszik őrá) és ezért hirtelen felindulásból nekiáll harcolni, s akit csak lát, eltesz láb alól. Nos, ez esetben is ez lesz a cél, csak – mint már mondottam – főhősünk irányítása alatt egy helikopter áll.

Akkor kezdjünk el játszani. A képernyőn látható helikoptert nekünk kell vezetni, de csak olyan értelemben, hogy mozgassuk a képernyőn fel-le, vagy jobbra-balra. Arcade jellegű játékoknál nem divat az, hogy tudjunk gyorsítani, vagy megállni, így be kell érnünk helikopterünk egyenletesen "középgyors" tempójával. A négy gomb közül az X és a Négyzet az, amivel tüzelni tudunk, a Háromszöggel hívhatjuk be a körülöttünk forgó pajzsot és a Körrel indíthatunk bombákat, rakétákat. Ez utóbbi kettő sajnos nem végtelen számban áll a rendelkezésünkre, minden egyes darabot fel kell szedni. A helyszínek – ahol az akció folyik – állandóan változnak, de általában a városban, vagy a környékén irthatjuk a különböző repkedő masinákat, vagy hajókat a vízen, vagy a tankokat az út szélén. Minden pálya végén főellenség vár ránk, aminek is egy-egy részét kell csak lőnünk, méghozzá azt, amit pirossal karikáz be a játék. Van, amikor egy szörny több részét is le kell bombázni egymás után, ilyenkor csak azért lesz nehezebb a dolgunk, mert nincs energiafeltöltés. A pálya teljesítése után megkapjuk a különböző bonusz pontjainkat, majd ha elég zöld kristályt gyűjtöttünk, akkor egy speciális pályára kerülhetünk. A program egyébként nem ment, hanem pályakódokat ad.





Ezt az egyszerű lövöldözős anyagot úgy próbálták feldobni a készítők, hogy raktak bele elágazásokat, ami egy ilyen fajta játékot talán egy kicsit hangulatosabbá tesz, ám sajnos ez még nem elég az üdvösséghez. Értékelésképpen azt tudom mondani, hogy mind a közepes grafika, mind az irányítás hiányosságai, mind pedig az egész játék hangulata szerintem nem üti meg azt a szintet, ami már kellemessé tesz egy anyagot. Ez az 60% híven tükrözi azt, hogy ez a játék minden téren közepes megvalósítású, és elég könnyen feledhető.

Bagó Péter

VIPER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ A ZENE AZ, AMI KIEMELKEDIK A TÖBBI TÉNYEZŐKÖZÜL
× TÚL SÖTÉT, JÁTSZHATATLAN ÉS TÚL 60%

60%

Habár jómagam inkább a realisztikus autóversenyeket kedvelem, időnként szívesen belevetem magam olyan játékokba is, amelyekben fantázia-kocsik száguldanak képzelet szülte pályákon. Legutóbb ezek közül az Explosive Racing-et favorizáltam, aminek elsősorban a rajzfilmszerű grafikája és a remek hangulata ragadott meg, most pedig a Vivid Image féle S.C.A.R.S. betöltésekor éreztem valami hasonlót - ez esetben azonban az audio-



TELJES KÉPERNYŐS VERSENY





vizuális élvezet még kiegészült a használható fegyverek okozta örömmel is!

A S.C.A.R.S.-ban egészen vad külsejű kocsik közül válogathatunk, ami persze nem csoda, hiszen a versenyek tulajdonképpen virtuális térben zajlanak. Ha jól belegondolok, a "vad" jelzőnél nem is találhattam volna jobbat, ugyanis mindegyik járgány egy-egy állat külső (és belső) tulajdonságait és ismertetőjeleit viseli magán. Kilenc állatfaj gépesített reinkarnációja alkotja a teljes mezőnyt, ebből azonban eleinte még csak öt választható: az Oroszlán, a Mammut, a Rinocérosz, a Cápa, és a Sáska. A többi kocsit, azaz a Skorpiót, a Kobrát, a Gepárdot, és végül a minden tekintetben csúcs Leopárdot majd párbajban kell elnyernünk, azaz az ún. Challenge üzemmódban kell küzdenünk értük. A kocsik a szokásos módon (gyorsulás, gyorsaság, úttartás, páncélzat és fegyverzet szerint) vannak rangsorolva – értelemszerűen a Mammut például lassú, de robosztus, ugyanakkor a Gepárd gyors, de minden kisebb akadályon fennakad.



A virtuális térnek köszönhetően a pályák is sokszínűbbek, mint más autós játékokban, elég ha csak azt említjük, hogy az egyik pálya a tenger alatt kanyarog. Összesen tíz helyszín van, s ezek mindegyikén négy különböző körülmény fogadhat minket: vezethetünk nappal, naplementénél, esőben (kivéve a víz alatti és a havas pályát, ahol az eső ugyebár furcsa lenne) és éjszaka. Éjszaka nem csak hogy világítást tehetünk fel a kocsira, de még fényszórót is (a Kör gombbal). Az effektus meglepően szép, ráadásul nem csak a saját, hanem az ellenfeleink lámpái is bevilágítják a terepet. (Ez ugyanis az eddigi PlayStation játékokban általában nem így volt.) Látványos tereptárgyakból sincs hiány: az dzsungeles azték pályán primitív propellerek forognak, a hegyi futamnál ufók repkednek, a kedvencem pedig a nagyvárosi Blade pálya, ahol – ahogy már a címe is utal rá – a Szárnyas Fejvadászból ismerős hatalmas ventillátorok és reflektorok szolgálnak dekorációként.

A S.C.A.R.S.-ban igazi terepautózáson vehetünk részt – a pályák nagy része tele van ugratókkal, váltakozó emelkedőkkel és lejtőkkel, továbbá sok helyen el is ágazik az út. Minthogy többnyire még aszfalt sincs, nagy segítség a pályák nyomvonalait mutató nyílak – eleinte még a helyes irány megtalálása sem könnyű, nemhogy győzni.

A versenyeken egyedül, vagy a megfelelő elosztóval akár négyen is lehet nyomulni. Három üzemmód választható (plusz még az egymás elleni "vs"), ezek közül a Grand Prix jelenti a bajnokságot. A WipeOuthoz hasonlóan több versenyosztályban indulhatunk – először azonban csak a kezdő, azaz a Carbon kupa lesz aktív. Később, ha a pontozásos rendszerű bajnokságokon mindig első helyen végzünk, lépésről lépésre még további három, egyre keményebb osztály jelenik meg – míg először csupán három könnyű pályából áll egy bajnokság, úgy a legnehezebb kupánál már tíz futamot kell teljesítenünk. Amelyik kupát már aktiváltuk, annak a pályái onnantól választhatóak lesznek a két másik üzemmódnál is, a párbajnál (Challenge), és az időmérő futamoknál (Time Attack.). Először azonban – a fentieknek megfelelően – tehát csak két helyszínen lehet gyakorolni.



A futamok során nagy szerepe van a fegyverek használatának, melyeket a pályák bizonyos szakaszainál (mint a Mario Kartban) lehet felvenni. Egyszerre két fegyver lehet nálunk; ezek között váltani az R2-vel, tüzelni pedig az R1-gyel lehet. Ha huzamosabb ideig nyomjuk a tűzgombot, növelhetjük is az adott fegyver tűzerejét. Amennyiben a hátunk mögé akarunk odapörkölni, erre is van mód; mindössze hátra kell pillantanunk (R2) és úgy húzni meg a ravaszt. A S.C.A.R.S.-nak elég különlegesek a fegyverei, ugyanis bizonyos eszközöket úgymond előre kell küldenünk, pontosabban az ellenfél elé kell helyeznünk őket. Ilyen fegyver a mágnes, a "lökdösődő" energia, és a behajtani tilos tábla – csak vigyázzunk, mert a saját lövedékeink ránk is ugyanúgy hatnak! A mágnes talán a legszivatósabb, ugyanis míg a másik kettőt (az L1-et lenyomva) át lehet ugratni, úgy a mágnest legfeljebb szétlőhetjük. Érdekes fegyver még a bumeráng is, ami egy energiapajzsszerű dolog, s belecsap a közelünkben tartózkodó riválisainkba, és jópofa a dinamit is, ami pedig egy időzített bomba, amit akkor érdemes átpasszolnunk a társainknak, amikor a számláló már majdnem elérte a nullát. (Máskülönben a "csomag" könnyen visszajöhet a feladóhoz.) A felsoroltakon kívül még van néhány "hagyományos" eszköz is, úgymint rakéta, célkövetős rakéta, turbó, és pajzs.

Nos, ezzel dióhéjban mindent el is mondtam a S.C.A.R.S.-ról. Befejezésképpen már csak egy kis segítséggel szolgálnék: indulásnál csak akkor nyomjuk a gázt, amikor már megkaptuk a zöld jelzést, a kicsúszások ellen pedig szimplán a féket használjuk! A behozott pályákat ne felejtsük el kimenteni, vagy jegyezzük meg a gép által adott kódszavakat, amiket később a Settings menüben (az Options-on belül) vihetünk be. A türelmetlenebbeknek íme két igen hasznos kód: quwudf, eurutg.

V.Z.

S.C.A.R.S.

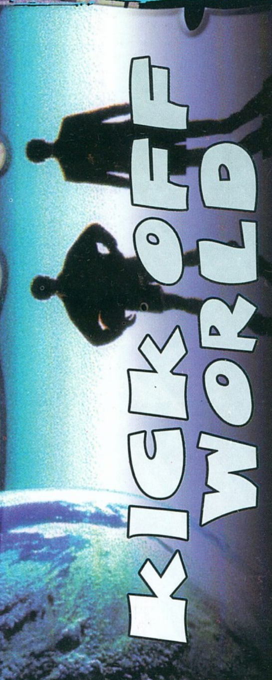
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ SZÉP, SZÍNES GRAFIKA, ÉRDEKES FEGYVEREK
× MÁR A KÖZEPES SZINTŰ KUPÁN IS NAGYON MAGAS A KÖVETELMÉNY

82%

AZOK A RÉGI AMIGÁS IDŐK...



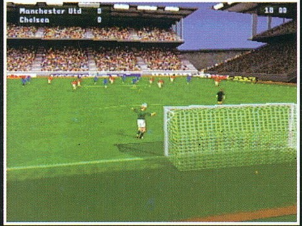
A Kick-off név a focijáték rajongóknak nem ismeretlen. Még a jó öreg C-64-es időkben jelent meg a széria első tagja, de már akkor is nagy sikert aratott a játék. Mivel idén volt a VB, ezért a focijátékok tömege jelent meg a nyáron. Az egyik legjobban sikerült a Kick Off World, a Funsoft játéka.

Az intro nagyon jó ! Hangulatos, humoros, ötletes. Már itt lehet sejteni, hogy a játék is hasonló színvonalú lesz.

Miután eldöntöttük, hogy válogatottal vagy klubcsapattal játszunk, kiválaszthatjuk a bajnokság fajtáját is. Itt találunk egy választható menüpontot Anco Cup névvel. Ez egy "saját" kisbajnokság amiben négy csapat küzdhet meg egymással. Ha valaki először játszik, annak ezt ajánlom és a Training módot. A játék közben ugyanis nem nagyon lesz idő "rájönni" a dolgokra, már Amateur fokozaton sem. Itt kegyetlen módon bevarrja a gép a gólokat, ameddig gondolkodunk. Ha már begyakoroltuk a legfontosabb "trükköket", akkor könnyedén szembeszállhatunk bárkivel.

Gyakorlatilag az összes ország megtalálható a játékban, ha viszont VB-t akarunk játszani, csak a kijutott csapatok közül választhatunk. Klubcsapatokból is a legfontosabb országok teljes repertoárja mellett az idei év nagyobb kupáira kijutott csapatok választhatóak (itt van az UTE, a FRADI és az MTK is).

Ezek után jön a "managment" rész (persze annak aki akarja). Az összeállítás menüben a nehézség beállítása után változtathatunk a csapat felállásán és a játékosokon is. Ha ezzel is megvagyunk még eldönthetjük, hogy a klasszikus nézetből játszunk, vagy a modern kameraállást választjuk. Maga a meccs minden szempontból jó. Szép a grafika, a játékosok mozgása élethű, és a pálya kivitelezése is jól sikerült. A focijátékok nagy százalékával ellentétben itt nem kockákból állnak a játékosok. Az irányítás is jó, egy apróságot leszámítva, ami azonban megkeserítheti néha a játékot. Az általunk irányított játékost mindig a gép választja ki. Ez magában nem lenne probléma, mert a labdához a legközelebb lévő embert választanánk mi is. Ám a gép sajnos néha nem ezt teszi. De talán ez a legnagyobb hiba az egész játékban, na meg az, hogy a kapufa szerintem három-négy méter vastag. Legalább is én annyi kapufát lőttem, hogy tíz centinél biztos nagyobb. Minél nehezebb fokozaton játszotok, annál szigorúbb lesz a bíró. A profi fokozatnál már ne nagyon csúszkáljatok be, mert a második után mehettek "zuhanyozni az öltözőbe".





Mindezek ellenére remek játékot dobott piacra a Funsoft, minden tekintetben. Az igazi fociőrülteknek ezt nehéz lesz megunni !

ADAM

KICK OFF WORLD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-14 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
✓ IGÉNYES A GRAFIKA, HANGULATOS A JÁTÉK
× NEHÉZ FOKOZATON TÚL "SZIGORÚ"

85%

DIVAT A MANAGER SZAKMA



Mindig nagy élmény egy focimeccsen olyan valaki előtt ülni, aki végig arról tart kiselőadást, hogy milyen hülye az edző, a szakvezető és az egész csapat, és hogy ő mindent másképp csinálna. Néha nekem is megfordult a fejemben: vajon milyen dolog irányítani egy profi csapatot? Ha már viszont kipróbáljuk, akkor kezdjük a világ egyik legkeményebb ligájában, a Premier Ligában, Angliában. Ezt tehetjük meg a Premier Manager 98-cal. Ha valaki azt gondolná, hogy itt csak a meccsek előtti összeállítást kell megadnia és néhány játékost vennie, az téved. Itt mindent nekünk kell intézni, a játékosok autójától kezdve, egészen a belépőjegyek áráig.

A kezdésnél két játéktípus közül választhatunk. Manager módban bármelyik általunk kedvelt csapatot választhatjuk. Itt, ha elég jó csapatot szemelünk ki, akkor könnyű dolgunk lesz. A másik a Career mód. Itt kezdő managerként tíz "kiscsapat" közül választhatjuk ki azt, amelyiket fel szeretnénk juttatni a felsőbb osztályokba. A második verzió kétség kívül több tudás igényel, de izgalmasabb is. A főmenün belül a csapat (Squad) pontban végezhetjük el hétről-hétre az edzéseket, a személycseréket (ha kell), megnézhetjük a következő ellenfél felállását, taktikáját, és meghosszabbíthatjuk a játékosokkal kötött szerződéseket.

A napilap (Daily News) rovat talán a legfontosabb a játékban. Itt tudhatjuk meg a jövőbeli ellenfeleink névsorát (View Ficture), nézhetjük meg egy-egy forduló után a végeredményeket (View Results), tudhatjuk meg csapatunk állását a bajnokságban, és itt követhetjük figyelemmel klubunk anyagi helyzetét (View Club Financies). Az utóbbi igen fontos, mert ha elfogy a pénzünk, nem tudunk több játékost venni, és szép lassan lerobban a csapat, arról nem is beszélve, hogyha folyamatosan veszítünk, akkor nem jönnek a nézők sem, így nincs bevétel. Ezért nem érdemes az elején vagyonunk nagy részét egy híres játékosra költeni, mert könnyen csődbe mehetünk. Ebben a rovatban van még a góllövőlista és az éppen aktuális All-Star válogatott névsora is. Ebben minél több játékosunk van, annál jobbak vagyunk. Kissé érthetetlen számomra, hogy ezen kívül mire jó?!? A főmenüben a piac (Transfer Market) rovatban vásárolhatunk játékost. Ez elég egyszerű: ők mondanak egy árat, mi mondunk egyet és várunk. Egy, legfeljebb két forduló alatt megjön a válasz. Érdekes itt a Bonus menü, amivel megpróbálhatjuk a játékost kevesebb pénzért "átcsalogatni" a mi csapatunkba. Itt autót, lakást, esetleg plusz gólprémiumot ajánlhatunk fel.





A játék ötletes, és nagyon élethű. Ha akarjuk, az összes meccset végigizgulhatjuk teljes játékidőben is. Mivel ilyen jól sikerült, csak olyanok fogjanak hozzá, akik valamilyen szinten értenek a labdarúgás üzleti hátteréhez. Amikor elkezdjük a játékot, a gép rögtön megmondja, hogy mit kell elérnünk a következő szezonig, ha ez sikerült, akkor már csak egy cél lehet: a kupa megnyerése.

ADAM

PREMIER MANAGER 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
15 MEMÓRIABLOKK
EGÉR
✓ MINDEN RÉSZLET PONTOS ÉS ÉLETHŰ
× NÉHA KICSIT BONYOLULT A KEZELÉS

90%



MEGA MAN 8

A kék hős 10 éves!

Megaman volt, Megaman van és amíg Capcom a Capcom Megaman lesz. Ezt a kijelentést arra alapoznám, hogy eddig ugye ez a nyolcadik Megaman játék, s ha belegondolunk, hogy még Nintendón kezdte ez a kis kék úriember a pályafutását és most már ott tart, hogy egy 32 bites konzoljáték főszereplője, akkor igenis van jövője is. Ugyan a kiadó cég nem árulta el mi lesz a folytatás (a Megaman Legends-en kívül), de ami a cég stratégiáját illeti, nem is biztos, hogy Európában megjelenik. Nem is csoda, ha egyes játékosok már az X4-nél lemaradtak a történetről, vagy külföldi "ismerősök" lévén Rockman-ként játszották ezt a játékot. Na, de lényeg a lényeg, Megaman ismét köztünk járt, immáron a Playstation-ön és teljesen fel van készülve, hogy meggyalázza Dr. Willy-t.

A történetet mindjárt az introból meg is ismerhetjük. Óriási dulakodásuk során két szuperszonikus hős meteorként zuhan a földre. Az egyikre rögtön lecsapott Dr. Willy – Megaman legfőbb ellenfele – és elvitette azt, hogy egy szupererős harci robotot fabrikáljon belőle. Megaman utolsó esélye, ha megtalálja a másik robotot, és ha kideríti mi is áll az ügy hátterében.

Amúgy a játék az elmúlt tíz év alatt mondhatni semmit nem változott. Ugyanaz a felépítés, ugyanaz a játékmenet, szóval minden ugyanaz, de akkor minek érdemes megvásárolni?! Ez pedig a HANGULAT. Nem minden játék tudja magával ragadni az embert, hiába a csicsás megjelenítés, a szenzációs intro, a kafa kezelés, ha egyszer nincs kedve az embernek fél óránál többet játszani vele, mert egyszerűen úgy szar az egész, ahogy van. Gondolom Ti is voltatok már úgy, hogy egy csúnyácska, de annál inkább hangulatosabb játékkal töltöttétek el az időtöket, mint a legújabb eladási listák vezetőivel. Nos a Megaman valamilyen formában mindig is kedvenc lesz, s valószínűleg ezért döntött úgy a Capcom is, hogy érdemes életben tartani ezt a "legendát".

De, hogy a játékról is essen szó, kezdjünk akkor játszani. A gombok elosztását mindenki beállíthatja magának kénye-kedve szerint, a lényeg úgyis csak az a két gomb, amit folyamatosan nyomkodni fogsz: az ugrás és a tüzelés. Minden pálya oldalra és le/fel scrollozó megoldással készült, s emberünknek a célja minden ellenség elpusztítása a képernyőn, akit csak lát. Az akciógombokon kívül van még egy, méghozzá a Start, ezzel léphetünk be az opciós képernyőre, ahol megnézhetjük milyen támadóeszközeink vannak és más hasznos tárgyakat is használhatunk, amiket később tudunk majd otthonunkban beszervälni. Megaman azon kívül, hogy gyilkol, még gyűjtögető életmódot is folytat, hiszen minden pályán el van rejtve egy-két csavar. Ezeket összeszedve tudunk vásárolni újabb és extrémebb fegyvereket és tulajdonságokat is. Minden pálya végén egy főellenség vár, s az adott pálya csak úgy teljesíthető, ha sikeresen legyőzted az aktuális pálya legfőbb ellenfelét. Amúgy minden főellenfél után megkapjuk a speciális támadását.

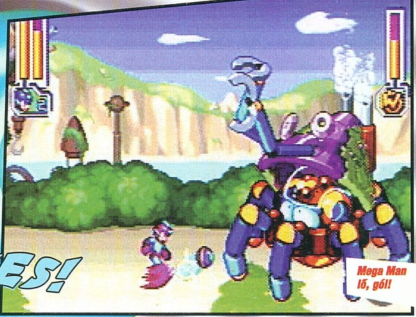
Az első "menet" öt pályából áll plusz egy otthonból. Itt lehetőségünk van mindenféle bonusz tárgy felszerelésére. Főleg erősebb fegyverek lesznek azok, amiket majd érdemes lesz megvásárolni a csavarokért.

Átvezető képek, izé..., átvezető rajzfilmek, akarom mondani, átvezető anime rajzfilmek is vannak a különböző térségek között. Ez az a pont, ahol a Ghost in the Shell után megint csak bámultam egy nagyot, mert eddig nem volt szokás teljesen anime stílusú rajzfilmet leadni, most meg mintha megbolondultak volna a cégek...

Amúgy az első világ összes ellenfele legyőzése után újabb öt pálya tárul elénk, ahol olyan régi ismerősökkel futhatunk össze mint Bass, vagy Protoman, de ezekről egy szót se, majd meglátjátok ti is...

Ami az értékelést illeti szerintem a Megaman még most, 1998-ban is megéri a pénzét, annál is inkább, mivel még most is meg van a játéknak az a hangulata, ami 10 éve változatlan. Az ilyen magas százalékolás mellett, pedig az alábbi tények döntöttek: 14 új pálya, 8 változtatható extrafegyver, remek zenék, megfelelő kihívás, változatosság.

Bagó Péter



Mega Man lő, gól!





Mega Man vár, láva kitör!



Mega Man céloz, kagyló robban!

MEGAMAN 8

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

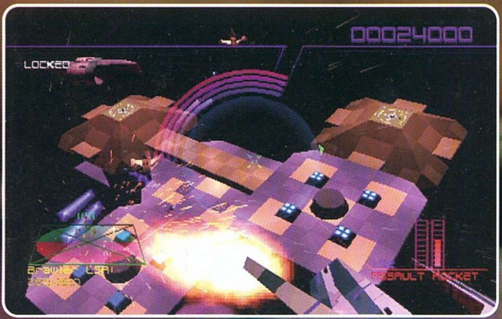
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ NÉZD MEG AZ UTOLSÓ MONDATOT
× TÚL HAMAR VÉGIGJÁTSZHATÓ, MEG AZTÁN 10 ÉV ALATT SZINTE NEM VÁLTOZOTT A GRAFIKA

80%



Sajnos nem mondható el, hogy PlayStation-re űrhajós lövöldözős játékokból túlkínálat lenne. A Wing Commander 3-on illetve 4-en, valamint a Colony Wars-on kívül nem sok ilyen játék jelent meg PSX-re. A Blast Radius az utóbb említett Colony Wars-hoz áll közel, amely azonban nem meglepő, mivel mindkét játékot a Psygnosis készítette. Úgy tűnik a Psygnosis "első számú" űrhajós-lövöldözős játékkészítővé akar előrelépni, ugyanis a BR után hamarosan megjelenik a Colony Wars 2 is. A legfontosabb do-



log, ami megkülönbözteti a BR-t a CW-tól, hogy a Blast Radius-szal a készítők célja inkább egy játéktermi (ARCADE) űrhajós lövöldözős program megalkotása volt. Ennek köszönhetően a



BR-ban sokkal kevesebb filmet találunk, a küldetések egyszerűbbek és könnyebbek is, valamint a játék menete is más, mint a CW-ban.

A történet szerint egy Kayne nevű fickó szerepét kell eljátszanunk, aki az utolsó tagja a legendás hírű Wolf Squadron nevű szervezetnek. Ez a szervezet valaha egy csapat rendkívül jó harcosból állt és az volt a feladata, hogy megvédje a galaktikus uralkodót az idegenek támadásától. Egyszer azonban váratlan csapást mértek rájuk, és csak egy túlélő marad – Kayne. Elhatározza, hogy nem hagy fel a katonáskodással, hanem csatlakozik egy Vorn nevű csapathoz, akiknek a világát megtámadta és folytonosan terrorizálja a brutális Kai. A feladatunk az lesz, hogy védjük meg Vornt és pusztítsuk el Kait.

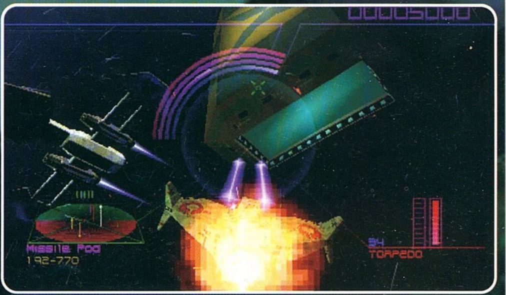
A játékban összesen negyven küldetést kell teljesíteni. A küldetéseket általában négyesével kapjuk, először a négyből csak egyet, majd ha ezt teljesítettük, akkor a másik hármat, így rövid számolás után mindenki észreveheti, hogy az űr tíz pontján fordulhatunk meg. A missziókban a feladatunk általában ellenséges célpontok megsemmisítése, valamint a barátságosak megvédése lesz. A küldetések alatt időlimit nincsen, ehelyett azonban az üzemanyag fogy, méghozzá elég jelentős mértékben. Ezt pótolni úgy lehet, hogy ha minél több ellenséges űrhajót semmisítünk meg, mivel ezek a gépek haláluk után általában valamilyen speciális dolgot hagynak ott, ez a képernyőn színes gömbök formájában jelentkezik. A gömbök között van az előbb említett üzemanyagtöltő, speciális fegyverhez lőszer, pajzs és energiapótlás stb.

A játéknak négy különböző hajóval foghatunk neki (előfordulhat, hogy van több is), melyek négy dologban térnek el egymástól. Az első természetesen a kinézetük, a másik három pedig a sebesség (vagy gyorsulás), az erő, valamint volt még egy negyedik is (a MAN rövidítésű), amely fogalmam sincs, hogy micsoda.

A négy hajó a következő: Starski Gruv-77, közepes tulajdonságokkal rendelkező hajó talán kezdetben ez a legjobb választás. C3 Cougar, főleg a sebessége nagy, de az ereje sem rossz. Hammerhead 56, minthogy a nevéből már lehet sejteni a legerősebb űrjárgány, ám a sebességével nem dicsekedhet nagyon. Stealthshadow az előbbi ellentéte, az ereje elég kicsi, a sebessége viszont annál nagyobb, és szerintem ez a hajó néz ki a "legűrhajósabban". Egyébként jól válasszuk meg, hogy melyik hajóval indulunk, mert a játék során cserére már nem lesz lehetőség. Miután kiválasztottuk a nekünk tetsző űrmobilt, még kérhetünk információt a kiválasztott küldetésről (Play Briefing), miután ez is megvan, kezdődhet a móka. A játéktéren több dolgot láthatunk, nézzük is át, hogy miket; kezdjük először a célkereszt körüli színes gömb feletti négy csíkkal. A középső az üzemanyagot jelöli, ezt könnyű lesz észrevenni, mivel elég gyorsan fogy, így érdemes mindig csak a megadott feladatra koncentrálni. Az alatta lévő csík a sebességet jelöli, melyet az L2-R2 gombokkal szabályozhatunk, értelemszerűen minél gyorsabban megyünk, annál jobban fogy az üzemanyag. Egyébként, ha ez utóbbi két gombot egyszerre lenyomjuk, extra sebességre tehetünk szert, ami akkor lehet fontos, hogy ha egy-egy nagyobb



űrhajót akarunk megsemmisíteni (ugyanis ha a közelünkben robban, akkor nekünk végünk, úgyhogy ilyenkor érdemes nagy sebességre kapcsolni és eltűzni a tetthelyről), persze mondanom sem kell, hogy ez csak úgy zabálja az üzemanyagot. A legfelső a lőszert jelöli, mivel a sima lézer használatával (X) ha kismértékben is, de fogy a lőszer – ez főleg a későbbi hosszabb küldetésekben lehet fontos. A jobb alsó sarokban a kék csík pajzsunk állapotát jelzi, a mellette lévő piros pedig a meglévő energiánkat mutatja. Ha elfogy a kék, akkor legyünk óvatosak, mivel ilyenkor sebezhetőek vagyunk. Ez vonatkozik az ellenfeleinkre is, nekik is először a pajzsukat kell szétlőni, és csak aztán magát a hajót (miután befogtunk egy ellenséges hajót, alatta láthatjuk az "életcsíkját"). A két színes csík mel-



letti szám a speciális fegyverünkhöz lévő lőszer mennyiségét jelöli, ha már több ilyen fegyverünk van, akkor váltani közöttük a Háromszöggel lehet, tüzelni pedig a Körrel. A bal alsó sarokban találhatunk még egy térképet, mely ellenfeleink és célpontjaink befogásánál lehet fontos. A Négyzet lenyomásával mi is válthatunk célpontot, ez akkor fontos, ha egy szövetséges hajót kell megvédenünk (mivel gépünk ilyenkor befogja a barátot is, nemcsak az ellenfelet), ilyenkor csak le kell nyomni a Négyzetet, hogy váltsunk célpontot. A Pause menü is rejt érdekességeket, mivel a hangok és a zenék erőségén kívül beállíthatjuk, hogy belső, középső, vagy hátsó nézetből akarunk-e játszani. Nem mindegyik ellenséges űrhajót kell elpusztítani (ami nem azt jelenti, hogy ne lenne érdemes), mivel mindenfajta célpont elpusztítása után pénzt kapunk, amivel többféle dolgot vehetünk, illetve fejleszthetünk. Fejleszthetjük például az alap lézerfegyverünket és a pajzsunkat, ami később nagyon fontos lehet, úgyhogy ezt mindenképpen érdemes elvégezni. Ezen kívül vehetünk még úgynevezett Ecm Pods nevű szerkezetet, ami eltéríti a ránk kilőtt hőkövető rakétákat. A másodlagos megvásárolható fegyverek a következők: Torpedo – a sebessége nagyon lassú, inkább csak lassan mozgó és nagyméretű ellenfelek ellen használható jól, a sebzése közepes erősségű. Assault Rockets – gyorsabb változata a torpedónak gyenge sebzéssel. Homing Missile – hőkövető rakéta, amely gyors és a sebzése is közepes, ideális gyorsan mozgó kis hajók ellen. Etd Mine – akna, amelyet ha lerakunk, pár másodperc múlva felrobban, úgyhogy érdemes onnan elmenekülni, a sebzése gyenge-közepes. Cluster Bomb – hasonló az előzőhöz azzal a különbséggel, hogy robbanás után repeszek ezreivel árasztja el a környéket, éppen ezért közepest-erőset sebez. Lock-on Laser – gyenge sebzéssel rendelkező tüzes lézer. Nuke – atomrakéta, amelyről gondolom mondanom sem kell, hogy a legerősebbet sebzi a játékban, ne legyél a közelben, hogy ha ez felrobban. Ezek voltak a fegyverek, persze gondolom azt nem kell mondanom, hogy ezeket nem lehet azonnal megvenni, ahogy haladunk előre a játékkal, úgy kapjuk meg a lehetőséget a megvásárlásukra. Ha egy küldetést rosszul teljesítünk, például elpusztítják a védelemre kijelölt hajót, akkor a játéknak nem lesz vége – "csak" a pénzünk jelentős részétől szabadít meg minket a gép. Sajnos menteni sem lehet valami sűrűn csak akkor, hogy ha mind a négy rész küldetést teljesítettük, ez néha elég idegesítő. Jobb lenne, ha mindegyik misszió után tudnánk menteni. Ráadásul a mentés nagyon körülményes lett, mivel a játék nem ismeri az Overwrite parancsot (azaz a rámentést), tehát ha nincs szabad blokkunk, akkor a régi BR mentésünket le kell törölni, és utána lehet menteni. Ha van szabad blokk, akkor is törölgetni kell a már meglévő mentést, persze csak akkor ha nem akarjuk, hogy a BR mentések a kártyánkon úgy elszaporodjanak, mint a gomba. A játék során én túlságosan egyedül éreztem magam, jó lett volna, ha lenének a harcban szövetséges társaink is, akik velünk harcolnak. Legalább a megvédendő hajók tanúsítanának némi ellenállást az ellenfeleinkkel szemben, de sajnos azok is csak repülnek és várják, hogy szétlőjék őket. Szerencsére azonban egy link-kábel segítségével (ha két gépet összekötünk) máris választhatóvá válik a kétjátékos mód, ami tartogat néhány meglepetést. (Csak így zárójelben jegyezném meg, hogy lehetne a játékban osztott képernyős kétjátékos mód is, akkor elméletileg két gépet összekötve máris négyen is játszhatnánk, no de elégedjünk meg azzal, ami van. Különben is sajnos PlayStationre elég kevés olyan játék van, ami használja a link kábelt.) Először is választhatunk, hogy egymást segítve küldetésmódban (co-operative), vagy egymás ellen (Deathmach) indulunk. Co-operative módban ugyanazok a feladatokat és küldetéseket kell végre hajtanunk, míg Deathmach módban egymás kinyírása a cél, ilyenkor választhatunk négy speciálisan erre a módra készült pálya közül is. A játék grafikája nagyon szép révén, hogy a CW grafikai alapjaira épül, de véleményem szerint kicsivel azért gyengébb a CW-nál. Ez persze csak a háttérgrafikára érvényes, a hajók kidolgozottsága sokat javult, a fényezésük is tükröződik. Különösen szépek a fényeffektek, azt már megszokhattuk, hogy a nap a képbe süt, sőt még az űrhajók hajtóműveinek a fénye is a kamerába világít. Tetszettek a robbanások is. Az apróságokra is figyeltek – a háttérben lévő bolygók forognak, sőt ha úgy fordulunk, akkor azt is észrevehetjük, hogy – akárcsak a valóságban – a bolygó egyik fele sötétségben, míg a másik pedig világosban van. Meglepetések és ötletes dolgok is vannak bőven: egyszer például elkezdtem repülni egy bolygó felé, és ha szépen lassan is, de közeledtem felé. Mikor már nagyon közel értem hozzá, az üzeneteket közlő hangocska bemondta a figyelmeztetést, hogy beléptem a bolygó atmoszférájába, és ha nem lépek ki onnan, akkor elégek – késő volt. A sebességgel is elégedettek lehetünk, sokszor óriási űrhajók úsznak a képernyőn és szerencsére a sebesség változatlan marad (a játék soha nem lassul le). A filmekkel nem bántak bőkezűen a készítők, nagyságrendekkel kevesebbet láthatunk, mint a CW-ban révén, hogy a CW-t 2CD-n adták ki, míg a BR "csak" 1 CD terjedelmű. A zenék, hangok kellemesek jól illeszkednek az űrbéli hangulathoz. Egyszóval ha tetszett a CW érdemes kipróbálni a Blast Radiust is, amely egyszerűbb és jobban játszható, mint a Colony Wars.

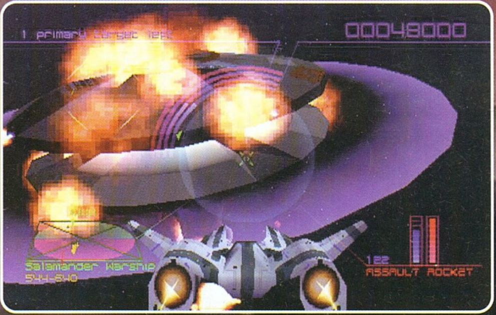
Veres Miki











BLAST RADIUS

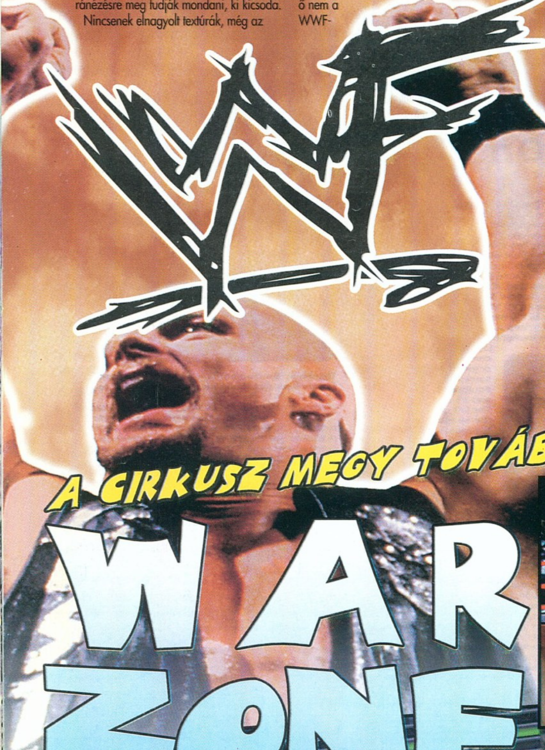
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
LINK KÁBEL (2 JÁTÉKOS)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ EGYSZERŰBB ÉS KÖNNYEBB MINT A CW, ELÉG HOSSZÚ
× RITKÁN ÉS KÖRÜLMÉNYESEN LEHET MENTENI

88%

A CIRKUSZ MEGY TOVÁBB!!!

WWF WAR ZONE



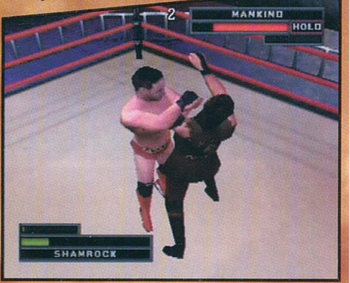
Érdekes, hogy míg a hagyományos értelemben vett verekedős játékokból igen szegényes a kínálat N64-re, addig rövid időn belül két nagyon profi pankráció-program is érkezett hozzá. Pár számmal ezelőtt nem győztem dicsérni a WCW vs nWo mozgásait, most meg itt van a WWF War Zone, ami ha lehet, még tökéletesebb. Sőt, nem lehet, hanem biztosan az. Nemhiába: az Iguana (mely cégnek a Turokot is köszönhetjük) jól tud bánni az N64 hardverével.

A grafika nagyszerűségére jellemző, hogy az eredeti WWF pankrátoroknak még az ábrázatuk is teljesen ki van dolgozva – a "sport" rajongói ránézésre meg tudják mondani, ki kicsoda. Nincsenek elnagyolt textúrák, még az izompólók feliratai is olvashatók. A pankrátorokat tekintve minden teljesen eredeti: a versenyzők az eredeti öltözékükben pompáznak, és a szokásos mozdulataikkal vonulnak be a ringbe. Igaz, a közönség kidolgozása már nem annyira részletekbe menő, de "kárpótlásul" jópofa az a hatalmas kivetítő, amelyen folyamatosan megy az aktuális közvetítés.

Eddig csak a grafikáról esett szó, pedig igazából az audio hangzás az, ami a WWF War Zone fantasztikus atmoszféráját megteremti. Kínkeserves nyögések és ormótlan ordítások közepette gyötrik egymást a kolosszusok, s nagyot zörren a közönséget védő rács, ha épp egy súlyos test nekivágódik. A zajokon már önmagukban is jól lehet szórakozni. Mellesleg – mivel az N64-es kártyák tárkapacitása elég véges – az is elismerésre méltó, hogy a meccseket mindvégig két hivatásos kommentátor közvetíti. A legjobb pedig a közönség! Nem csak egy hullámzó morajlást lehet hallani, hanem frankón bekiabál egy-egy hang: "Gyerünk, te vagy a nyerő!", "Kapd el!", és ehhez hasonló bíztatásokat. Ha már fölénybe került a versenyzőnk, a szurkolótábor elkezdi kántálni a nevét – szinte mi is érezhetjük azt, amit egy igazi versenyző érezhet. (Ezzel persze nem a betört bordákra célzok.)

Ha egy laikusnak a pankrációt emlegetik, általában egy név ugrik be: Hulk Hogan. Nos őt hiába keressük, hiszen ő nem a WWF-hez, hanem újabban a WCW-hez szerződött, viszont van 16 alig kisebb híresség, mint például Mankind, Shawn Michaels, British Bulldog, vagy sokak kedvence, az Undertaker. Ha pedig ez nem lenne elég, még saját karaktert is készíthetünk (Create Player) – többféle arcvonás, különböző ruhadarabok, sőt még tetoválások közül is válogathatunk. Mindegyik versenyző nagyjából 60 mozdulatból tud "gazdálkodni", bár ezeknek csak egy kisebb része speciális mozgás, a többi általános (azaz mindenki által használt) mozdulat.

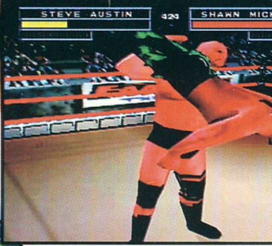
A speckók előhozását nem nehéz megtanulni, mivel nagyon profi a játék Training opciója. Az edzőterembe lépve meghatározhatjuk, hogy mesterünk milyen pozíciót foglaljon el (álljon, feküdjön, esetleg felmásszon a korlátra), s ennek megfelelően írathatjuk ki, majd gyakorolhatjuk a különféle ütéseket és fogásokat. Mint azt az imént említett 60-as szám is sejtetni engedi, rengeteg támadási lehetőség van: a nyakleveseken és rúgásokon kívül fojtogathatjuk vagy "meggyúrhatjuk" az ellenfelünket, és persze számos átdobás is létezik. Az alapvető gombok a következők: ütés - B, rúgás - A, fogások - bal C, blokkolás - alsó C, oldalazás - L/R, mászás (a ringből ki vagy a korlátra) - felső C, futás - jobb C.



Egyébként a speckók listáját a meccsek közben (a pause menüből) is le lehet hívni; a program – elképesztő intelligensen – ilyenkor mindig csak az aktuális helyzetben használható mozdulatokat sorolja fel!

Ha egy-játékos módot indítunk, 7 választható üzemmód jelenik meg. A Challenge-nél egyre keményebb ellenfeleket hívunk ki (közben néhány bónuszszerű ellenféllel), ez tulajdonképpen a karrier üzemmód, melynek az állását ki is lehet menteni (az Options menüből). A Challenge-en kívül van még a Versus mód, amivel egy szimpla küzdelemben vehetünk részt, a Tag Team, ami csoportos meccset jelent, a Cage, melynél ketrecben folyik a bunyó, a Weapons, aminél fegyvereket is használhatunk, a Royal Rumble, ami egy össznépi, kieséses rendszerű – egyszerre négy résztvevős – tömegbunyót indít, és végül a Gauntlet, aminél egymás után – megszakítás nélkül – kell párbajokat vívnunk. A fegyverekre visszatérve lehet, hogy egy kicsit erős volt a "fegyver" megnevezés, ugyanis csupán arról van szó, hogy a közönség mindenféle hasztalan dolgot – mondjuk a meneteket jelző csengőt, vagy egy ócska TV-készüléket – bedobál a ringbe, s a pankrátorok ezeket aztán "rendeltetésszerűen" használhatják.

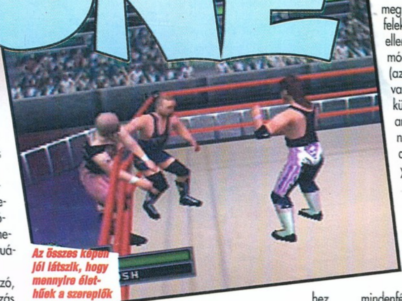




A játék célja természetesen a győzelem, de nem feltétlenül kiütéses győzelem árán. Tulajdonképpen a felső kijelzők nem is az energiát mutatják, hanem inkább a fáradtságot. A legegyszerűbb, ha két vállra fektetjük a kimerült ellenfelet, vagy leütjük a ringen kívül úgy, hogy nem tud visszamászni határidőn belül. A ketreces küzdelmeknél más a helyzet, ott nekünk kell kimásznunk, és a legyőzöttnek kell bent maradnia. Persze ez is csak akkor lehetséges, ha a legyőzött már kifeküdt, különben könnyedén lerázhat minket a rácsról.

Őszintén szólva jómagam nemigen rajongok a pankrációért, talán ezért is lepett meg annyira, hogy mennyire magával ragadott ez a program. A WWF War Zone-nak nem csak a grafikája remek, hanem a játékmenete is. Van értelme a különböző ütéseknek, sőt muszáj is többféle ütést (az ellenfél állapotától/helyzetétől függően) alkalmazni. Ráadásul egy kis taktikát is igényel a dolog: a keményebb ellenfeleknél már ki kell puhatolni, hol védekeznek legkevésbé. Nagyon ötletes az a momentum is, hogy a Challenge módnál nincs kiesés, csak visszaesés. Jól meg van rendezve az egész, tetszett például, ahogy a köztes meccseknél – mint az igazi közvetítéseknél – fenyegetőzik egy sort a riválisunk. A WWF War Zone mindezeknek köszönhetően szerintem nem csak a pankráció-rajongóknak fog tetszeni, hanem bárkinek, aki a verekedős játékokat szereti.

V.Z.



Az összes képen jól látszik, hogy mennyire élethűek a szereplők

WWF WAR ZONE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PACK

✓ JÓL HASZNÁLHATÓAK A MOZDULATOK
NAGYON KLASSZ A RINGEK HANGULATA
× A KÖZÖNSÉG KISSÉ EGYSZERŰ GRAFIKÁJÁN KÍVÜL NINCS KÜLÖNÖSEBB NEGATÍVUM

89%

KÓD-X

576 KONZOL

9

ALUNDRA - TELJES MEGOLDÁS (2 RÉSZ)

A KRIPTÁBAN

Térjünk vissza saját házunkba, ahol is Jess ad nekünk egy csokor virágot, melyet el kell vinnünk Olen sírjához (ami természetesen a templom mellet található). Elhelyezve a csokrot egy hang szólít meg minket. A hang a sírtól északnyugati irányból jön, méghozzá az eddig zárt barlangból. A barlang bejárata megnyílik, mi pedig bemehetünk. Bent induljunk el lefelé, amíg öt darab táblához nem jutunk. Itt van egy szoba, ahova először menjünk be és olvassuk el a táblát, majd menjünk ki. Kint a táblákat sorrendben kell elolvasni, hogy kinyíljon a zárt ajtó (a sorrend a következő: 3, 2, 4, 1, 5). Ezután mászunk fel a létrán és menjünk vissza az előző táblához, amit újra olvasunk el. Távozzunk, végre kint kinyílik a zárt ajtó. Itt újabb két táblához jutunk, ha az elsőt elolvassuk, szörnyek jönnek elő (akiket ha elintézünk, egy fény jelenik meg). Ha beleállunk a fénybe, megnyílik a híd a túloldalra. Egy újabb szobába jutunk, ahol is az a feladat, hogy beszélnünk kell a középen látható szoborral. Ehhez nem kell mást tennünk, mint leugrani a nagy fekete szakadékokba, ahol két kapcsolót találunk. A jobb oldalit kell átkapcsolni, hogy beinduljon a lift. Beszéljünk a szoborral, mire egy kapcsolót kapunk, amire ugorjunk rá. Egy újabb híd nyílik meg, melyen menjünk át. Négy oszlophoz jutunk, melyeket sorrendben kell átkapcsolnunk (valahogy így: jobb, bal, alsó, felső). Most már kinyílik a zárt ajtó, amit jobbra haladva találhatunk meg. Belépve öljünk le minden szörnyet és menjünk le a lépcsőn. Itt induljunk lefelé, majd jobbra, találhatunk két rejtett kapcsolót. Először az alsóba, majd a felsőbe ugorjunk bele, akkor kinyílik a zárt rács és felvehetjük a kulcsot, amit ha felfelé indulunk el, hasznosíthatunk is (mivel itt van egy zárt ajtó). Belépve a két szélső kapcsolót nyomjuk át, mire a baloldalon kinyílik az ajtó (menjünk tehát be). Lökjük a kockát az árokba, ugorjunk a platformra, és utazzunk egy kicsit. Út közben vegyük fel a hordót és ugorjunk át a túl oldalra a segítségével, majd ugorjunk a szoborhoz, akivel beszéljünk, majd távozzunk. Menjünk vissza a "nyilas" hídhoz és a balra esőn kezdjünk el csúszni. Álljunk rá a platformra és lebegjünk felfelé, itt egy kis táblás szobába juthatunk. A táblát olvassuk el, erre egy ajtó nyílik meg lent, liftezzünk is oda. Átmenve egy elég furfangos szobába kerülünk, mivel nem mindig arra kell menni, mint amerre először gondolnánk. Először is kapcsoljuk át a három oszlopot (a sorrend felső, alsó, középső, de nagyon gyorsak legyünk), majd jobbra menjünk. Itt jön egy szoba, amibe lesz néhány szörny, akiket intézzünk el és miután kinyílt az ajtó, BALRA menjünk. Egy újabb oszlopos szobába kerülünk, melyeket kapcsoljunk át, és szintén balra induljunk, majd a szörnyeket elintézve jobboldali ajtón távozzunk. Kaptassunk fel a lépcsőn és jöhet is az új főellenség, egy Kőgólem. Szintén nem lesz nagyon nehéz falat, csak a nagy kőhullásra kell figyelni, és persze menekülni előle (a kellő pillanatban pedig rácsapni). Persze egy-két öngyógyítás jó, ha van az embernél – biztos, ami biztos. Elintézve kinyílik az ajtó, és Lars barátunk jelenik meg, majd némi duma után (figyeljük meg mit mond, elég érdekes dolgokról szónokol), otthagy nekünk néhány értékes cuccot (Magic Seed, Earth Scroll, Life Vessel), valamint egy nagyon értékes tárgyat, a Ruby Crestet. Közli velünk, hogy ezen kívül még hat darab "Crestet" kell összeszednünk, ezzel borsot törve Melzas orra alá.

BONAIRE RÉMÁLMA

Miután Lars elmondott/átadott mindent eltűnik, ajánlatos nekünk is követni a példáját, és a megnyílt teleporton keresztül elhagyni a helyet (térjünk vissza a faluba). Ha érdeklődünk megtudhatjuk, hogy Bonaire és Nadia is rémálomban szenvednek, látogassuk tehát meg őket. Kezdjük először Nadiával, aki elég rosszul van, de az ő álmába nem tudunk behatolni, ezért elküld minket Bonairehez (próbáljuk őt megmenteni, hátha akkor Nadia is megmenekül). Menjünk Bonairehez és hatoljunk be az álmába. Itt induljunk felfelé és kapcsoljuk át a kapcsolót, az eltűnt oszlopnál pedig forduljunk jobbra, belépve a megnyílt teleportba egy barlangba jutunk. Itt először le, majd jobbra, végül felfelé vegyük az irány, az újabb teleporton keresztül kijuthatunk. Forduljunk jobbra és kapcsoljuk át a kapcsolót, majd menjünk vissza. Ugorjunk le, és a ládából vegyük fel a kulcsot, majd haladjunk lefelé egészen az újonnan megnyílt teleportig (az állásmentő helytől nem mesze van). Menjünk balra, ezek után csak fel (a kapcsolót hagyjuk békén). Fent intézzük el a szörnyeket, a lehulló ládából pedig vegyük fel a kulcsot. Menjünk le, kapcsoljuk át a kapcsolót és teleportáljunk ki. Mászunk fel a baloldali létrán (vigyázva a tüskékre), majd miután felértünk a tetőre nyissuk ki a zárt ajtót, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ezek után pedig a tetőről ugorjunk át a túloldalra. Vegyünk elő egy bombát és dobjuk a lenti kapcsolóra. A robbanás után egy teleport jön elő, melyen nagyon gyorsan menjünk át. Induljunk fölfelé, nyissuk ki a zárt ajtót, majd fent használjuk a kapcsolót. A kockáról ugorjunk a dobozhoz, amiből szedjük fel a kulcsot, és nyissuk ki vele az ajtót. Bent vegyük fel a Life Vesselt, majd lentebb kapcsoljuk át a sárkányos kapcsolót, és a doboz feletti teleporton keresztül tűnjünk el innen. Menjünk ki a szobából és haladjunk balra, illetve fel (persze eközben a Bonaire "szépséges" szerelme által küldött szörnyeket intézzük el). Utolérve őket Sara végre megmutatja igazi arcát és kiderül, hogy valójában egy szörny (még ráadásul ránk is támad). No de semmi gond, mivel őt egy hahota módszerrel ellehet intézni – méghozzá úgy, hogy amikor megsokszorozódik és elkezd körülöttünk körözni, akkor süssünk el egy Earth Scroll varázslatot, az EGYBőL elintézi (akkor süsük el, amikor nagyon közel van hozzánk), addig meg meneküljünk a teleportálása és a lövése elől (egy-két öngyógyítás itt sem árt, ha van). Jó, ha van nálunk Magic Elixir, mert ha elsőre nem sikerül a varázslat, lesz még egy esélyünk. Ha kinyiffant szólítsuk meg Bonairet és beszéljünk vele. Még utoljára Sara jelenik meg és közli velünk, hogy bosszúból elrabolja egy olyan embernek a lelkét, akit Bonaire szeret. Miután kiteleportáltunk az álomból meg is tudjuk mit jelentett ez – ugyanis mint kiderül Nadia meghalt, az ő lelkét rabolta el Sara.

DESPAIR'S DESERT

Másnap reggel Jess egy új fegyvert készít nekünk (amivel nagy kockákat lehet széttörni), és elmondja, hogy Nadia halála előtt még tett egy jó dolgot – eltűntette a falutól keletre lévő hídról az akadályt. Bárkivel is beszélünk a faluban, mindenki azt tanácsolja, hogy menjünk arra, tehát jól tesszük, ha el is indulunk oda – Keletre a sivatagba (az a legjobb, ha Yustelnél megnézzük a térképen). Miután odaértünk a hídhoz, induljunk el a mellette lévő bejáraton át. Lépjünk be, majd haladjunk tovább előbb keletre, majd délre, amíg egy házat nem találunk. Itt vásároljunk be. (Egyébként én miután megtaláltam ezt a boltot csak itt vásároltam, mivel sokkal olcsóbb, mint Naomi boltja. Még több mindent is lehet nála kapni, szóval szerintem Ti is ide gyertek.) Ezek után kezdjünk el felfelé ugrálni a hegyen, amíg el nem érünk egy barlanghoz, amely a sivatagba vezet. A sivatagban szintén felfelé kell menni, méghozzá a bal felső sarkába addig, amíg ellnem érünk egy barlangot. Itt egy olyan tárgyat vehetünk fel, mellyel lebukhatunk a homok alá és mozoghatunk is ott (fontos megemlíteni, hogy csak akkor tudunk visszajönni a föld alól, ha egyáltalán nem mozgunk). Ha megvan, akkor távozzunk és menjünk a sivatag közepén található oszlopsorhoz. Három darab oszloppárt kell látnunk, és az utolsó pár közé kell beállnunk. Ekkor megjelenik egy forgószél és elvisz minket egy újabb sivatagba. Itt mindig abba az irányba kell menni, amerre a szél viszi a homokot. Ha sikerül, akkor egy eddig ismeretlen piramisszerű építménybe kerülünk. Itt az a feladatunk, hogy megtaláljunk négy darab szobrot és beszéljünk velük. Először induljunk el jobbra, amíg egy narancssárga kapcsolót nem találunk. Kapcsoljuk át és nyírjuk ki a szörnyeket, most már kinyílnak az ajtók. Menjünk fel a lépcsőn és kezdjük a szoborkeresgélést, az állásmentő teleporttól jobbra fekvő szobába. A feladat az, hogy a megfelelő ábrákat (nap, hold, csillag, csepp) a megfelelő helyekre illesszük – ha megvan kinyílik a zárt ajtó. Egy trükkös szobába jutunk, fent is és lent is egy-egy nyitott ajtóval és különböző ábrákkal a padlón. Na most az a lényeg, hogy csak a "csukott szemű" padlón szabad közlekedni. Ha a nyitott szemre lépünk az ajtók bezáródnak. Menjünk először fel, és illesszük be az ábrákat a helyükre. Méghozzá úgy, hogy először a csillag alakú ábra segítségével – azaz ráugorva – vegyük le a csepp és a hold ábrákat, az utolsó nap ábrát pedig a jobboldali oszlop mögött találjuk. Ha sikerült mindegyiket a helyére rakni, már ki is pipálhatjuk az első szobrot, mivel az megjelenik középen. Beszéljünk tehát vele, majd menjünk vissza a szemes padlóval teli szobába (az útirány most a lent lévő ajtóra irányuljon). Szükség lesz a jobboldali hordó használatára is, ugyanis a csukott szemek lent megszakadnak – tehát a hordót a megszakadás helyére dobva és ráugorva kell továbbmennünk. Kiérve menjünk addig, amíg két ajtóval nem találkozunk. Menjünk be az elsőn. Ebből a szobából menjünk fel a lépcsőn, majd a követ dobjuk át a túloldalra és ráugorva menjünk tovább (a szörnyeket próbáljuk elintézni, mert nagyon zavarnak, amikor visszük a követ). Nyírjuk ki a szörnyeket, mire egy hordót kapunk, melynek segítségével ugorjunk át a kapcsolóhoz. Kapcsoljunk is át, majd szintén a hordó segítségével villámgyorsan távozzunk a kinyílt ajtón és beszéljünk a második szoborral. Most menjünk vissza a második ajtóhoz, ahhoz, amin eddig nem mentünk be (elég sok szörny lesz itt, próbáljuk kicselezni őket). Fent két hordó és egy kis homok társaságába kerülünk, melynek az egyik széle futóhomok – belelépve leesünk egy emeletet. Használjuk ki a hordók segítségét, rájuk ugorva és a futóhomokot átugorva távozhatunk (a futóhomokra ne dobjuk rá a hordót, mert összetörik). Induljunk lefelé és jobbra addig, amíg az épület jobb szárnyába nem kerülünk. Menjünk addig lefelé amíg, meg nem találjuk az ajtót lent. Bent a szoba alsó részében két kapcsolót, fent pedig egy oszlopot találunk. A kettő között mozgó tüskék állják az utunkat. Toljuk az oszlopot az egyik kapcsolóra, a másikra pedig álljunk rá, erre kinyílik fent az ajtó. Nyírjuk ki az idegesítő legyeket, és az oszlopok, valamint a hordónk segítségével kapcsoljuk át a kapcsolót - erre megjelenik egy lift. Ajaj, a következő rész elég idegesítő lesz (egy kapcsolóval hordókat és tüskéket lehet lehívni). Természetesen a hordókat el kell kapni (szám szerint kettőt), és a segítségükkel tovább lehet lépni, illetve ugrani a liftre. A következő szobában az ábrákat rakjuk a helyükre, de nagyon gyorsan, mert kicsúszunk az időből. Ha megvan kapunk egy ládát benne egy kulccsal, melyet hasznosíthatunk is a lépcsőn felmenve – ugyanis találhatunk egy zárt ajtót, amin keresztül végre eljuthatunk a harmadik szoborhoz. Térjünk vissza a kiindulópontra, ami esetünkben az állásmentő teleportot jelenti, és menjünk le az emeltről (meg se álljunk a csontváztól balra lévő első ajtóig, melyen menjünk is be). Három kapcsolót találhatunk, melyeket átkapcsolva jobbra kinyílik a rács. Menjünk fel a lépcsőn és liftezünk fel oszlopra, majd dobáljuk le az ábrákat, de még ne rakjuk a helyükre. Előbb egymásra pakolva és rájuk ugorva vegyük le az ábrákat a másik oldalról is. Ezek után a helyükre rakhatjuk őket, mire megjelenik a várva-várt negyedik szobor (vele is beszéljünk). Irány vissza a kiindulási pont és beszéljünk a csontvázzal, ő erre összetörik és egy lejárat lesz a helyén. Lent egy tüskékkel teli szobába jutunk egy mozgó platformmal. Erre ugorjunk rá és dobáljunk bombákat a kapcsolókra, így kapcsoljuk át őket. Ha megvan, mehetünk tovább egy szobába, melyben egy narancsszínű kapcsolót találunk (átkapcsolva sok-sok szörny jelenik meg). Ezeket intézzük el, mert ez a nyitja a rácsos ajtónak lent. Egy újabb ábrákkal teli szobába csöppenünk, de itt nem lesz olyan könnyű az ábrákat elhelyezni. A lényeg az, hogy figyeljük meg, mi van a nálunk lévő ábra előtti a sorban, és akkor dobjuk el, mikor azt meglátjuk. A következő szobában minden szörnyet ki kell nyújtani (a baloldalon van egy, ami túl magasan van, őt az Earth Scroll varázslattal intézzük el), és ha sikerül kapunk négy ábrát, melyeket egy bizonyos sorrendben kell egymásra pakolni a piros kockában. A sorrend a következő: csepp, nap, hold, csillag. Két szakadékkal tarkított szobába kerülünk, ugorjunk is le az elsőbe. Itt ábrákat kell a helyükre pakolni, de nem mindegy hogy hova. Alulra a csillagot, balra a holdat, jobbra a cseppet, felülre a napot helyezzük. A második szakadéknál is ugyanez a feladat de a sorrend a következő: felülre a csillagot, jobbra a holdat, balra a cseppet, alulra pedig a napot rakjuk. Ha sikerül egy újabb főellenség vár ránk egy régi ismerős személyében, ugyanis újra a Kőgolemet kell elintéznünk. Az előző találkozásunk óta kicsit durvább lett, ugyanis folyamatosan szórja ránk a köveket. Szerencsére nálunk van a Sand Cape, amivel ugye lebújhatunk a föld alá és átvészelhetjük a nagyobb zuhatagokat. Mikkor alábbhagyott a kőzápor bújjunk elő és sebezzük meg (egy-két öngyógyítás legyen kéznél). Győzelem esetén balra kinyílik egy ajtó. Bent kapcsolóval újabb hordókat lehet le hívni, melyeket persze kapjunk el és tegyük őket a narancsszínű kapcsolókra (a tüskékre vigyázzunk). Ha sikerül kinyílik az ajtó, és egy labirintusrendszerbe kerülünk, melyből a kapcsolók segítségével próbáljunk meg kikecmeregni. Legyünk nagyon gyorsak, mert a kőtömbök újra le fognak esni. Miután kijutottunk egy papokkal teli szobába kerü-

lünk. Beszéljünk a trón mellett állóval, mire az közli velünk, hogy egy tesztet akar rajtunk elvégezni (vajon elég erősek vagyunk e), ezért a papjait átváltoztatja szörnyekké, így hát el kell intézni őket. Ajánlom az Earth Scroll varázslatot, azzal jól el lehet bánni velük. Ha győztünk, beszéljünk a csontvázzal, aki három dobozt ad bennük egy új karddal, egy jobb cipővel és egy Life Vessellel. Ezek után a teleporton keresztül távozunk innen és térjünk vissza a városba.

BEACH CAVE

Megérkezve Giles vár ránk és közli velünk, hogy nem vagyunk kívánatosak Inoában (mivel ő azt hiszi, hogy mi vagyunk az ördög). Bizonyítékul azt hozza fel, hogy akkor kezdődtek a halálesetek, amikor megérkeztünk a faluba. Szerencsére a többiek nem osztják ezt a véleményt, úgyhogy maradhatunk. Érdeklődésre megtudhatjuk, hogy a következő utunk a tengerpartra vezet, így tehát miután feltöltöttük magunkat, menjünk is oda. Egy barlang bejáratát kell megtalálnunk és bemennünk. Bent másszunk fel és menjünk be az első barlangnál. Kapjuk fel a követ és a segítségével ugorjuk át az akadályokat. Fent egy újabb bejáratott találhatunk. Két mozgó platformhoz jutunk, melyek segítségével jussunk át a túloldalra és kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a megnyílt úton – gyorsan – ugráljunk át a túloldalra. Itt nyomjuk át a kapcsolót, mire kinyílik egy ajtó fent. Menjünk oda, egy tóhoz jutunk, melybe azonban nem tudunk beugrani (mivel mély a víz, ezért egy speciális cipőt kell megszerezni). Vegyük fel a ládából a kulcsot és távozzunk, majd ugorjunk be a szakadékba. Fent van egy ajtó, melybe pont jó a kulcsunk, így a evickéljünk oda és nyissuk ki. Bent először menjünk jobbra be az első ajtón, és keressünk egy kőtömbön lévő oszlopot. Először üssünk rá az oszlopra, aztán a kőre, ha sikerül az oszlop a megfelelő helyre kerül, mi pedig menjünk tovább a következő barlangba. Üssük le a pörgő vasgolyót, majd a leeső oszlopot. Irány a harmadik barlang, ahova is majd csak akkor kell bemennünk, amikor az összes oszlop megvan. A negyedik oszlop természetesen a negyedik barlangban van, nyírjunk ki minden szörnyet, az utolsó után már meg is nyílt a lejáró. Lent egy kapcsolót és egy elérhetetlen ládát találunk. Kapcsoljuk át a kapcsolót, erre szörnyek jönnek elő. Öljük meg őket, újabb kapcsoló jelenik meg újabb szörnyekkel, egészen addig, amíg elérhetővé válik a láda (benne az új cipővel, mellyel már tudunk mélyebb vizeken is járni vagy úszni). Most menjünk vissza a mély vízhez, melybe az előbb nem tudtunk bemenni, és úszunk a baloldalra. Úszunk tovább balra, egészen addig, míg szárazföldre nem érünk. Itt van egy zárt ajtó, egy hordó, és egy mozgó platform. A hordó segítségével ugorjunk a mozgó lapra, és liftezzünk vele a túlpartra. Ugráljunk a lapokra és a ládából vegyük ki a zárt ajtóhoz a kulcsot. Az ajtó mögött egy csomó szörny és egy narancsszínű kapcsoló van. Ugorjunk rá és siessünk kijutni, mivel lecsapódik a nagy kő. Egy újabb szobába jutunk, ahol mozgó vasgolyókat találhatunk, melyeket úgy kell elütni, hogy segítségükkel és egy hordó használatával feljussunk. A hídon találhatunk egy kapcsolót, melyet használjunk, a szörnyeket nyírjuk ki, majd az egyik kőtömb mögötti kapcsolóval nyissuk ki a börtönt (menjünk is be). Miután kijöttünk, menjünk be a bal felső ajtón és a vasgolyók segítségével jussunk át a túl oldalra. Úszunk balra és öljük le a szörnyeket. Ugorjunk a cserepekre és azokról tovább. Vegyük fel a fadarabot, és segítségével oldalról a ládából a kulcsot. Menjünk vissza a börtönhöz és lefelé induljunk. Nyissuk ki az ajtót és menjünk le a lépcsőn. A kapcsolóval leengedhetünk egy követ, melyre ugorjunk rá majd a következőre is (a tüskét cselezzük ki), majd a kapcsoló segítségével távozzunk. Készüljünk fel mert jön az új főellenség, egy vízi szörny (pontosabban egy vízből lévő szörny)! Amikor ellene harcolunk, mindig legyünk mozgásban, és akkor sebezzük meg, amikor előjön. Apropó, ide már sok öngyógyítás kell! Ha elintéztük, miénk a Wather Scroll.

KLINE RÉMÁLMA

Menjünk vissza a városba, ahol megtudhatjuk, hogy egy új csajszi érkezett Inoába, aki a miénkhez hasonló erővel bír. Beszéljünk Septumusszal és keressük meg Meiát – ő az új jövevény – és beszéljünk vele. Ezután (éjszaka) Kline megtámad minket, majd elmenekül. Keressük meg Septimust és érdeklődjünk, vajon mi történt Kline-nel. Némi kergetőzés után megtudhatjuk, hogy Kline-t is egy rémálom szállta meg, méghozzá nagyon erősen. Nincs más megoldás, be kell hatolni Kline álmába is. Egy havasi világba kerülünk, ahol három kulcsot kell megtalálnunk, hogy kinyissunk vele három rácsot. Először induljunk el föl, majd le, és a kapcsolók segítségével nyissuk ki az egyik rácsot. Kint menjünk jobbra, majd le, és az állásmentő helyhez képest balra. Egy ajtót kell találnunk, melyen menjünk is be. Itt a nyilak segítségével jussunk fel, majd az egyik kapcsolóra lökjük rá az oszlopot, a másikra pedig álljunk rá – így balra kinyílik az ajtó. Ebben a szobában az oszlopokat úgy kell rendezni, hogy azok segítségével felül elhagyhassuk ezt a helyet (a szörnyeket nyírjuk ki, de vigyázzunk, nehogy az oszlopot találjuk el, mert az oszlop széttörik). Az elsőt lökjük balra és fel, majd a másodikat balra és le, végül a harmadikat pedig jobbra – így rájuk ugorva távozhatunk. A következő szobában rengeteg tüskét találunk, középen pedig egy elérhetetlen ládát. Ezt ne is próbáljuk egyelőre kirámolni, inkább az itt lévő kapcsolót kapcsoljuk át. Amint ez megtörtént egy újabb kapcsoló jelenik meg, melyet szintén nyomjunk át és ezt addig kell csinálni, amíg ki nem nyílik az ajtó. Csak arra kell ügyelni, hogy mindig legyünk gyorsak, mert ha kettőnél több tüske ér a kapcsolónkhoz, akkor már hiába minden, kezdhetjük elölről. A következő helyen az oszlopot lökjük balra és ráugorva haladjunk tovább, egy kapcsolóhoz jutunk, amelyet ha átkapcsolunk, megjelenik egy platform. Ugorjunk rá, majd róla le a szakadékba úgy, hogy az eddig elérhetetlen doboznál landoljunk. Egy kulcsot találhatunk benne, mellyel menjünk vissza a kiindulási pontra (ez most legyen az állásmentő teleport). A teleporttól kicsit fentebb van egy zárt ajtó, ki kellene valahogy nyitni! Induljunk az ajtótól jobbra, majd fel, és a második elágazásnál forduljunk jobbra (menjünk be az ajtón). A követ a kapcsolókkal irányítsuk felfelé és törjük szét vele az akadályokat. Kapcsoljuk át a kapcsolókat (van egy rejtett is benn a mélyedésben), és a megnyúlt oszlopok tetejéről evickéljünk át a túloldalra, majd menjünk fel. Aktiváljuk a kapcsolót, mire végre kinyílik az eddig zárt ajtó (menjünk is be). Ugorjunk le a ládához és vegyük ki belőle a kulcsot, majd menjünk vissza vele a kiindulási pontra (a tüskékkel legyünk óvatosak). Menjünk felfelé és az első elágazásnál forduljunk jobbra, majd tartsuk az irányt jobbra lefelé és megint jobbra. Az új ajtó mögött újra oszlopokat kell tologatni, méghozzá valahogy így: a jobb felső oszlopot balra és fel, a többit pedig fel toljuk, az utolsó kapcsolóra pedig álljunk rá. Itt van a dobozban egy Life Vessel is, amelyet a felső szobából leugorva tudunk megszerezni (csak ugráljunk a középső kő tetején). Újabb oszloptologatás következik, idegesítő teleportáló szörnyekkel fűszerezve. A legalsót toljuk fel és balra, az így mellé kerülőt fel, az efölött levőt jobbra, a most legalsót fel jobbra és le, az utolsót pedig fel. Kapcsoljuk át az utolsó kapcsolót is, és menjünk ki a megnyílt ajtón. A jobb felső oszlopot toljuk le majd balra, és végül jobbra, így ráugorva elhagyhatjuk a szobát. Nagyon ne örüljünk, mert újabb oszloptologatás következik. (Hogy tud egy ember ennyi idióta feladatot megálmodni? Az ilyen megérdemli, hogy meghaljon!) Ez egy kicsit bonyolultabb lesz mint az előzők voltak, úgy kéne ugyanis az oszlopokat tologatni, hogy azok egyike a szoba közepére kerüljön. A megoldás valahogy így néz ki: mivel elég sűrűn vannak az oszlopok, próbáljuk meg őket megszámozni. A kapcsolótól jobbra lévő első legyen az 1-es, a második a 2-es, alatta a 3-as, mellette 4-es. A kapcsolótól balra lévők közül az első legyen az 5-ös, második a 6-os, harmadik a 7-es, legalsó a 8-as. A 2-est lökjük az 1-es mellé, majd pedig fel. Az 5-öst nyomjuk jobbra a 2-es mellé, és az 1-est pedig toljuk fel. A 6-ost fel és balra, a 8-ast fel majd jobbra, végül a 4-est fel, balra, megint fel és jobbra lökjük, ha sikerült, pont a kapcsolóra landol a 4-es oszlop. A jobbalsó sarokban meg is jelenik egy platform, így felvehetjük a ládából a kulcsot. Menjünk vissza az előző szobába és másszunk fel a létrán, majd menjünk ki a hídra és nyissuk ki a három zárt rácsot. Induljunk el fölfelé, vigyázva a szúrós tüskékre. Kiérve Kline és egy főellenség vár ránk, aki mindenáron be akar szippantani minket (és Klinet is). Próbáljunk úgy bűvészkedni, hogy Klinet se szippantsa be, mivel ha sikerül neki, a mi energiánkból fogy. Mellesleg amikor ilyen szippantós kedvében van a szörny, dobáljunk annyi bombát, amennyit csak tudunk (de minimum kettőt), így azok mellette fognak robbanni. Teljesen elintézni nem lehet, mivel mikor már sok bombát robbantunk a közelében (magyarul nagyon elfogyott az energiája), Septimus szólít meg minket. Azonnal el kell hagynunk az álmot, mert ha nem, Kline meg fog halni. Kilépve az álomból (rövid beszélgetés után) Kline átváltozik egy farkassá, (emlékezünk arra, amikor Sybill megmutatta, hogy mit álmodik), és nekünk támad. Nem lesz nehéz feladat, amikor támad, próbáljuk meg kicselezni.

REPTILE'S LAIRS

A küzdelem után (másnap reggel) Jess megint újabb fegyvert fabrikált nekünk, egy nyilat. Túlságosan ne örüljünk, mivel ahova most kell menünk, nagy hasznát nem vesszük. Érdeklődjünk a falubeliektől (elsősorban Yusteltől), mire megtudjuk, hogy a falutól Dél-keletre kell menünk, ahol valami érdekeset találhatunk majd. Vegyük is arra az irányt, egy tavat találunk, egy zöld – elérhetetlen – kővel a közepén. Vásároljunk annyi öngyógyítást, amennyit csak tudunk!!! Lőjünk a kőre egy nyilat, ekkor átváltozik narancssárgává. A hátunk mögötti kő elmozdul, és egy lejárat lesz a helyén. Lent először úszunk a sekélyebb vízbe, és onnan a platformok segítségével liftezzünk el a ládához. Lesz ott egy kapcsoló, amely a lent lévő kockát mozdítja el az útból. A vízesés mellett egyébként van egy rács, ahhoz kellene megtalálnunk a kulcsot. Menjünk az elmozdult kocka helyére és menjünk le (a oldalt lévő ajtó kivisz a barlangból). Nyírjuk ki az összes szörnyet (a megelevenedett szobrokat is), és a kinyílt ajtón menjünk be. Kapjuk fel a követ és vágjuk a kapcsolóhoz, majd menjünk vissza az előző szobába és forduljunk jobbra, ahol megnyílt egy feljáró. Fent a szoba felső részében van egy kapcsoló, melyet kapcsoljunk át, a szörnyek elöl pedig meneküljünk el. Most már oldalt is megnyílt a lejáró, menjünk is le. Itt a SZOBROKAT kell ELŐSZÖR szétütni (vagy inkább lőni), és csak utána a szörnyeket, ha sikerül, megnyílik az ajtó oldalt. (A szobros szörnyek ellen az a legjobb taktika, ha MESSZIRőL lenyilazzuk őket, ugyanis olyankor nem fognak szörnyeket feléleszteni. Ez azért van, mert távol állunk tőlük. Mégse olyan rossz ez a nyíl!) Tartsuk az irányt és nyírjuk ki a szobrokat/szörnyeket, majd vegyük fel a ládából a kulcsot, amit vigyünk a vízesés melletti rácshoz. Menjünk le és törjünk utat a kövek között (nem mindegyik követ lehet széttörni). Öljük meg a szobrokat és menjük le, majd újabb szobortörögetés következik (de itt már gyorsaknak kell lenni, mert az idő is szorít). Egy újabb lejáró nyílik meg, ahol egy állásmentő helyet is felfedezhetünk. Induljunk felfelé és a szobrok lenyilazásával nyissuk ki az ajtót. Bent egy kisebb labirintusrendszert találhatunk, idegesítő tűzgolyókkal fűszerezve, melyeket cselezzünk ki. Kiérve újabb szobrokat találhatunk, melyek mellet menjünk el, és távozzunk oldalt a lejárón. Rövid járkálás után egy hídhoz jutunk sok-sok szoborral, melyek csak akkor élednek fel, ha a négy szobor metszéspontjába állunk be. Így élesszük fel az utolsó négyet, és a kőről ugorjunk fel, majd kapcsoljuk át a kapcsolót, és liftezzünk fel a létrához. Fent kapcsoljuk át a két kapcsolót, majd menjünk ki az eddig zárt ajtón. Törjük szét a köveket és kapcsoljuk át a kapcsolót, de most aztán kössük fel a gatyát, mivel az összes szobor feléled és nekünk támad. Nyírjuk ki őket – kinyílik az ajtó. Menjünk vissza az előző szobába, ahol lent kinyílt egy eddig zárt ajtó. E mögött újabb nagy mennyiségű szörnyet kell elintézni, hogy kinyíljon a következő ajtó. Újabb szobros szörnyek kinyírása után kinyílik fent a lejáró. Menjünk folyamatosan balra, majd használjuk a kapcsolót, és ugorjunk rá a megjelenő platformra. Liftezzünk a következő kapcsolóhoz, amely átkapcsolása után a megjelenő platformmal menjünk a túloldalra, és onnan fel a lépcsőn. Ugorjunk a narancsszínű kapcsolóhoz, majd menjünk fel a lépcsőn. Intézzük el az ezernyi ránk támadó szörnyet, és a szobrok mögött lévő óriásszobrot (ez utóbbit bombákkal), de ehhez egy kis szobrot szét kell rombolni, hogy elérjük. Menjünk vissza az előző előtti szobába, ahol láthatjuk, hogy az előbb még ott lévő nagy szobor eltűnt (így már arra is mehetünk). Itt az a lényeg, hogy sorban kell feléleszteni a szobrokat (egyszerűen csak oda kell állni melléjük), fent kell kezdeni és úgy haladni beljebb. Beérvén a következő szobába az ajtó bezáródik, és egy falat kell fent berobbantanunk. Ha sikerül rengeteg szörny jön elő, és nekünk támadnak. Intézzük el őket, mire egy kulcsot kapunk, mellyel vissza kell menni, majdnem a pálya elejére. Ott van egy zárt ajtó (csak haladjunk visszafelé, de a teleportokat ne használjuk, akkor biztosan megtaláljuk). Készüljünk fel, mert jön a főellenség, aki hatalmas, és még csatlósai is vannak. A kis szörnyekkel ne törődjünk, mivel úgyis újraélednek. Inkább a nagyot molesztáljuk állandó jelleggel, nyilakkal. Amikor fogyóban az energiája kővé változik, ilyenkor azonnal adjunk neki, mert elkezdi visszagyógyítani magát (nekünk is legyen annyi öngyógyítás, amennyi csak lehet). Ha végeztünk vele, egy kis beszélgetés után oldalt megnyílik egy feljáró, és jutalmul miénk a Fire Scroll és a Sapphire Crest.

GILES RÉMÁLMA

Térjünk vissza a faluba, ahol Jess fogad minket. Természetesen rossz híre van számunkra. Giles-t is megszállta egy rémálom, ideje tehát segíteni neki, még ha nem is a barátunk. Mint megtudjuk, Meia már behatolt az álomba, de nem járt sikerrel így rajtunk a sor, hogy bizonyítsunk. Hatoljunk hát be az álomba! Induljunk felfelé, egy kockakövet pillanthatunk meg, melyet ki kellene nyitni. Menjünk fel, majd be a bejáraton. Itt van fent egy barlangbejáró, menjünk oda, és nyírjuk ki a szörnyeket (a láda nem az, aminek elsőre látszik), mire elmozdul az előbb említett nagy kockakő. Ugorjunk oda le, és nyírjuk ki a szörnyet, majd ugorjunk a cserépre, és onnan a kapcsolóhoz. Menjünk ki és fel, láthatjuk, hogy megnyílt egy barlang jobbra. Induljunk el erre (a köveket tologatva), amíg meg nem pillantunk egy újabb bejáratot. Egy állásmentő helyre, két szakadékhoz, és két kockához jutunk. Ha kockákat megütjük, elmozdul abba az irányba, ahova állunk – esetünkben a szakadékban kell landolnia. A jobboldalit tegyük a szakadékba, és menjünk is erre, amíg egy kapcsolót találunk. Miután átkapcsoltuk, kinyílik az állásmentő teleport felett egy út. Néhány idegesítő szörny jelenik meg, ha elintézzük őket, kinyílik az ajtó. Oszlopokhoz kerülünk, melyek közül mindig azt kell megütni (csak a karddal vagy az íjjal lehet), amelyik villogni kezd. Ha sikerült, megjelenik egy teleport. Induljunk felfelé, újabb oszlopokhoz kerülünk, melyeket szintén át kell kapcsolni (de nagyon gyorsan). (Itt csak a nyíl használható, de pontosan kell be állni, és sorrend is van: bal felső, jobb alsó, bal alsó és jobb felső.) Ha sikerült elmozdulnak oldalt a kockák, és egy cserepet is kapunk, melynek segítségével vegyük fel középről a gyémántot. Vigyük a bal oldalra és dobjuk az oszlopra, persze mindezt nagyon gyorsan, mert a kockák egy idő múlva leesnek. Kinyílik alattunk egy lejáró, mi pedig leesünk. Nyomjuk balra az irányt és vegyük fel a gyémántot, majd menjünk balra. Két fej alakú szoborhoz kerülünk, amelyek elé semmiképpen ne álljunk, mivel akkor a bal oldalon bezáródik a kapu. Vigyük a követ az oszlophoz és tegyük rá, mire újra leesünk. Szörnyek közé kerülünk, akiket mind ki kell nyírni, hogy egy követ kapjunk. Ezt szintén dobjunk az oszlopra. Esés után rögtön nyomjuk a "fel" irányt, mire két szörnynél landolunk, kiket nyírjunk ki. Ugorjunk balra és a megnyílt barlangon keresztül menjünk be (a többi barlangot is vizsgáljuk át), egy csomó kapcsolóhoz jutunk. Ezek mindegyikét zölddé kell változtatnunk, így próbáljuk őket rendezni. Ha sikerült felül kinyílik az ajtó. Induljunk felfelé és az első barlangba menjünk be, egy kapcsolót kell találnunk itt, melyhez ugráljunk fel. Ha átkapcsoltuk megjelenik még egy, ha azt is, még egy – egészen amíg kell ezt csinálni, amíg ki nem nyílik egy ajtó a jobboldalt. Ugorjunk le az egyik szakadékba úgy, hogy a kőnél landoljunk, és vigyük a követ az oszlophoz (bal oldal). A szörnyeket persze nyírjuk ki. Miután megküzdöttünk velük a baloldalt kinyílik egy ajtó, ha pedig ezután az újabb "garnitúrát" is elintézzük, a nagy ajtó is kinyílik. Mö-

götte újabb szörnyhadsereg vár ránk, akiket elintézve kinyílik az ajtó. Következik a főellenség, aki már ismerős lehet, ugyanis Klinenél már találkozhatunk vele. Most is mindenáron be akar szippantani minket – a megoldás most teljesen más, mint amit Klinenél már elmondtam. Az a különbség, hogy most már végleg elintézhetjük, meg az is, hogy ha beszippantja Gilest, végleg meghalunk (tehát mindenképpen vigyázunk rá, és magunkra is). A taktika most az, hogy nem bombákat kell rádobálni, hanem folyamatosan nyilazni kell (ez a szörny teljesen megváltoztatta a véleményemet a nyílról, amely igenis nagyon jó fegyver).

THE CAVE OF MAGYSCAR

Győzelem után szerelkezzünk fel öngyógyításokkal, mentsünk állást, és látogassuk meg Yustel nénit. Érdeklődjünk tőle, merre is vezet a következő utunk. Láthatjuk, hogy északra egy barlangba kell ellátogatnunk. Jegyezzük meg merre van és induljunk el az útra. Onnan lehet egyébként felismerni a helyet, hogy két zászló van a barlang bejáratánál. Megérkezve nagy meglepetésünkre Jess és a többi falubeli fogad minket, akik miután elmondják a magukét, távoznak. Fent van egy bejárat, csak be kell ütni a falat, akkor kinyílik. Felfelé haladva néhány fáklyát találhatunk amelyeket vágjunk a feljebb lévő szúrós növényekhez, ekkor elégnek és továbbállhatunk. Az állásmentő teleportos szobában a platform segítségével jussunk át a túloldalra, majd vegyük fel a fáklyát, és dobjuk a lent éktelenkedő gazra. Menjünk be az ajtón és haladjunk balra, majd pedig fel. A fáklyával égessük el a növényeket és mászunk fel a létrán. Ó, majd el felejtettem, a hordókat is jutassuk fel, hogy aztán rájuk ugorva elérjük a kapcsolót (és kivegyük a ládából a kulcsot). A kulccsal menjünk vissza a kiindulási pontra (állásmentő teleport), és a tüskéknél lévő zárt ajtónál használjuk kulcsunkat. Nyírjuk ki az összes kőszörnyet termelő valamit, és használjuk a megjelenő kapcsolót. A következő szobába a lenti ajtón menjünk be, és a fáklyákkal égessük el a növényeket a ládáról, melyben egy kulcsot kell találnunk. Menjünk be a lenti ajtón, majd jobbra, és menjünk be az első ajtón. Vegyük fel a kulcsot, menjünk ki, kapcsoljuk át a kapcsolót, és irány balra. Először intézzük el a lenti, majd a középső szinten lévő szörnyeket, végül fent nyissuk ki az ajtót, mely mögött ismét szörnyeket kell kinyírni. Fent nyissuk ki az ajtót. Itt a tűzokádó köteknősöket próbáljuk meg úgy csalogatni, hogy a sarokban lévő növényeket égessék le, ha sikerült egy kapcsolót pillanthatunk meg (használjuk). Nincs még vége itt a bulinak, mivel az összes szörnyet is el kell intézni. Égessük le az egyik teleporthoz vezető útról a növényt, és menjünk bele a baloldaliba. A mozgatható platform segítségével vegyük fel a bal alsó sarokban található kulcsot, majd felfelé vegyük az irányt, és menjünk vissza a teleportokhoz. Most a jobboldali teleportot kell használni, majd pedig átugrani a túloldalra. Induljunk fel, majd jobbra és le. Újra csak lefelé menjünk, természetesen a fáklyákkal égessük le a vegetációt, és továbbra is tartsuk az irányt addig, amíg egy irányítható platformhoz jutunk. Álljunk rá és dobáljunk bombákat a kövekre, az egyik alatt ott lesz a lejáró. Lent menjünk balra és teleportáljunk. A kiindulási pontra jutunk, méghozzá az egyik elérhetetlen kapcsolóhoz. Ha aktiváljuk, megnyílik egy ajtó mellettünk (ám mielőtt bemennék, mentsünk). Egy horogkeresztes(?) szobába jutunk, két ajtóval. Menjünk a baloldaliba (a jobboldalit is érdemes átvizsgálni), és használjuk a teleportokat, mindegyikben az lesz a feladat, hogy a fáklyákkal meggyújtsuk a mécseseket, és utána elolvassuk a köveken a feliratot. Ha sikerült, a kapcsolós szobában a kapcsolókat a következő sorrendbe illetve irányba kell állítani: jobb alsó lefelé, jobb felső balra, bal alsó felfelé, bal felső jobbra. Ezután lejjebb ereszkedik egy lift, mellyel menjünk is fel. Miután megérkeztünk, nagyon gyorsan dobjuk a hordót a lefelé menő platform végébe, vegyük fel a fáklyát, és a hordóról ugorva égessük le a növényzetet (majd hagyjuk el a szobát). Menjünk felfelé, a tüskéket pedig kerüljük ki. Egy irányítható platformhoz jutunk, mellyel menjünk át a túloldalra a nyitott ajtóhoz (a jobb oldalon van egy zárt ajtó, ahhoz kell a kulcs). Bent az egyik fáklyával égessünk le annyi növényt, hogy elérjük a másik fáklyát. Ezt fel kell vinni és használni, hogy elérhetővé váljon a doboz, benne a kulccsal. Vigyük a kulcsot az előbb említett ajtóhoz (a fáklyákkal gondoskodjunk a vadvirágokról). Bent nyírjuk ki az összes szörnyet, és égessük le az útból a bozótot. Leugorva egy főellenséghez kerülünk – egy óriás bogárhoz. A legjobb taktika ellene a "Lassan járj, tovább élsz" – azaz türelmesnek kell lenni ellene. Először mindig a páncélját – ami a testén van – kell lefejtenünk róla, és utána pedig a fejét ütni addig, ameddig csak lehet. Győzelem után Uma nevű guardian jelenik meg, és nekünk adja a Wind Scrollt, és még haza is teleportál.

A SANCTUARY TITKA

Otthon Septimus fogad minket, aki többek között elmondja, hogy menjünk Ronanhoz a templomba – állítólag Ronan gonosz isteneket és démonokat imád. A templom a falutól nem messze északra található, ám mielőtt még elindulhatnánk Sybill jelenik meg, és megint elmeséli az álmát (elég érdekes, ugyanis a jövő részleteit árulja el). A templomhoz érve Septimus fogad minket és elmondja, hogy az ajtó zárva van . Használjuk az új Wind Scrollunkat az ajtó előtti két oszlop között, akkor bemehetünk. Bent menjünk le és jobbra, majd ereszük be Septmust. Menjünk a jobboldali emeletre, ahol menjünk jobbra addig, amíg egy kapcsolót nem találunk. Ennek hatására kicsit lentebb kinyílik egy ajtó. Sokra nem megyünk vele, ezért menjünk vissza Septimushoz, és a feltett kérdésére válaszoljunk igennel. Ezután morajlás hallunk, ami azért következett be, mert valahol a közelben kinyílt egy ajtó. Menjünk be valamelyik szobába, majd vissza Septimushoz. Ezután menjünk balra, ahol tényleg kinyílt egy ajtó, vele két kapcsolóval. Ezeket aktiválva egy harmadik jelenik meg, amit nem lehet elérni. Menjünk a bal felső emeletre, itt egy lyukat fedezhetünk fel a padlón. Ha leugrunk pont a kapcsolón landolunk, minek hatására fent kinyílik az ajtó. Itt egy könyv kezd el szórakozni velünk, ezért beszéljünk Septimusszal, ő majd segít elkapni. Miután megvan, vigyük a könyvet a könyvtáras szobába (a jobb oldalon), majd helyezzük be a hiányzó könyv helyére. Lejjebb újabb útszakasz nyílik meg, és azt is felfedezhetjük, hogy hiányzik még egy könyv. Irány tehát vissza Septimushoz, hátha tud segíteni nekünk. Miután átkapcsoltuk vele a megtalált kapcsolót, menjünk jobbra, és lökjük a székeket a helyükre, majd mászunk fel (a feljáró a jobb felső részben van). Kapcsoljuk át a kapcsolót (a ládáról se feledkezzünk meg). Lent kinyílt egy ajtó, egy csomó szanaszét heverő székkel. Lökjük ezeket a helyükre, vegyük fel a megjelenő könyvet, amit vigyünk a könyvtárban a hiányzó helyére. Egy kapcsoló jelenik meg, minek hatására megnyílik a fent eddig zárt ajtó. Bent szintén egy kapcsolót találunk, ami viszont eltűnik, ha rálépünk a szőnyegre. Használjuk tehát a székeket és az asztalt, és ha sikerült átkapcsolni, egy láda jelenik meg (a szőnyegre ekkor se lépjünk rá). A ládából egy különleges kulcsot halászhatunk elő, ezt vigyünk Septimushoz, aki kinyit vele egy lejárót. Menjünk le egészen Ronanig, és jól beszélgessünk el vele, majd térjünk vissza a városba.

SYBILL HALÁLA ÉS MEIA MÚLTJA

Ezt a két részt most egyben írom le, mivel egyikben sem történik olyan sok minden, hogy külön foglalkozzak vele. Másrészt (szerencsére) még harcolni sem kell, tehát elég nyugis része ez a játéknak – mondjuk a sok főellenség és idegtépő feladat után ránk is fér egy kis lazítás. Szóval a templomos kaland után másnap ébredünk, és a kalapálásból is hallhatjuk, hogy Jess egy új tárgyat készít nekünk, Power Glove néven. Ezzel az eszközzel (pontosabban kesztyűvel) fel tudjuk emelni a nagy köveket. Miután megkaptuk Septimus érkezik meg, és elmeséli, hogy egy új haláleset történt Inoában – Sybill ugyanis meghalt! Érdeklődjünk a falubeliektől, akik elmondják, hogy Sybill nem rémálom miatt halt meg, hanem valaki megölte. Miután a temetőben megemlékeztünk Sybillről, Septimusnak az az érdekes ötlete támad, hogy hatoljunk be Meia álmába, aki most éppen alszik. Menjünk tehát Meia házához, és amíg Septimus lefoglalja az öregasszonyt, hatoljunk be az álomba. Az ifjabb Meiával találkozhatunk, aki azt akarja, hogy kapjuk el – keressük tehát meg. Azt hiszem ez a rész – az eddigiek után – nem fog gondot okozni, csak mindig kövesük a kislányt. Használjuk a platformokat, persze ne feledkezünk meg a dobozokról sem. A kert felső részében van hét ajtó, melyek mögött Meia múltjának egy-egy részlete rejtőzik. Ezek közül a bal szélső fog először kinyílni, miután megtaláltuk Meiát. Kövesük ide is, egy megkötözött Meia szobrot találhatunk itt. A kapcsolok segítségével jussunk fel ide, és szabadítsuk ki a lányt, mire egy érdekes történet kezdődik el (ám hamar vége is szakad). A végén menjünk ki a szobából, és keressük meg újra a kiscsajt, aki most balra rejtőzik. Megtalálása után újabb ajtót nyit ki nekünk, amely mögött ugrótehetségünket teszik próbára a készítők. Gyorsan át kell ugrálni a túlpartra, majd onnan a szoborhoz, ahol megint feltárul előttünk egy rövid részlet. Újra keressük meg a lányt, aki most a kert bal felső sarkában található. A harmadik ajtó mögött csak úszkálni kell, és fáklyákkal bokrokat leégetni. H végeztünk mind a három ajtóval, elérhetővé válik a szobor is, vele egy újabb történettel. Negyedszerre Meia a kert jobb alsó részében rejtőzött el, és megtalálása után az ötödik ajtót nyitja ki nekünk. A feladat az, hogy a kapcsolók megfelelő sorrendben történő használatával jussunk el a célba. Meia most a bal alsó sarokban rejtőzött el (keressük meg és menjünk a kinyílt ajtóhoz). Bent úgy kell a kapcsolókat használnunk, hogy a fent mozgó kődarabok egymásra essenek. Miután megvolt az újabb szobor, menjünk a kert jobb felső részébe, ugyanis ott találjuk meg Meiát. A kislány betöri a legszélső ajtót is, ahol a fáklyával kell leégetni az utat a szobor előtt Vigyázzunk, mert ahogy ráugrunk a platformokra, azok rögtön eltűnnek! Keressük meg újra a lányt, most az eddig még zárt középső ajtónál található. Most egy aprócska játékot fogunk vele játszani. Ennek az a lényege, hogy amikor kimondja a mondatot akkor menjünk oda hozzá, de amíg csöndben van, bújjunk el az egyik oszlop mögé. Miután befejeztük, betöri az utolsó ajtót is, amely a kijárat az álomból.

BOURNE OF WATHER

Érkezés után megfigyelhetjük, hogy a falutól nyugatra a vízimalomnál néhány zöld manó kitörte a barlang bejáratát, és beindította a malmot. Gondolom már kitaláltátok, hogy a következő út ide vezet majd, ám előtte még beszéljünk Septimusszal. Másnap Jess-t és Lutast találjuk a házban (épp beszélgetnek), ám Lutas hamar távozik. Jess odajön hozzánk és elmeséli, hogy a falutól Dél, Dél-nyugatra él a tengerparton egy Nava nevű ember és kér, hogy látogassuk meg (egyébként Lutas is oda indult). Megérkezve Meia fogad minket és közli: Nava minket választott arra a feladatra, hogy legyőzzük Melzast. Beszéljünk vele, mire elmondja, hogy mi történt a malomnál, valamint még ad egy csomag babot is. Ennek az a rendeltetése, hogy ha bedobunk egy szemet a kis sárga cserepekbe, akkor kinő egy szál – nekünk pedig csak rá kell állnunk és felugranunk, így rengeteg új helyre juthatunk el. Menjünk a malomhoz, Meiát is ott találjuk Beszéljünk vele, majd menjünk be a nagy barlangba. Induljunk el felfelé és vessünk egy kis babot, majd ugorjunk fel és a fadarabokkal úszunk jobbra. A jobb felső sarokban egy kapcsolót találhatunk, amit ha használunk, a mellettünk lévő vízesés alakja megváltozik. Ugráljunk fel rajta és menjünk be az első ajtón. Odabent középen mélyvizet találunk, ahova nem tudunk bemeni. Jöjjünk ki tehát a szobából, és ússzunk balra, majd örvény mellet forduljunk lefelé. Ezután balra, végül jobbra, oda, ahol majd egy platform fog értünk jönni. Repüljünk át a túloldalra, bent kapcsoljuk át a kapcsolót, és a kinyílt ajtón menjünk be. Itt a vízesésről lefelé haladó fadarabok segítségével araszoljunk felfelé, egészen az ajtóig. Bent néhány zöld manót kell likvidálni, és szét kell verni a szivattyút. Menjünk vissza a mélyvizes szobába (a kijárat a vízfüggöny mögött van), pontosabban ott már egy csepp vizet sem fogunk találni! Itt csak felfelé kell menni/úszni, egészen addig, míg ki nem érünk a malomból.

A DANCE WITH NIRUDE

Egy hegy lábához kell érkeznünk, amelyre természetesen fel kell menünk, egészen addig, amíg egy bejáratot nem fedezünk fel. Bent a már látott zöld manó észrevesz minket. Ebben a szobában van egy rejtett ajtó, a bal szélső szobrot kell arrébb löknünk. Nem sok mindent találunk, ezért hagyjuk el a helyet. Kiérkezve a manók királya becsukatja az összes ajtót, ki kellene tehát nyitnunk őket. Ehhez nem kell mást tenni, mint szétverni az összes megfigyelőszobrot, amelyeket a manók működésbe hoztak. Összesen hármat kell szétverni, de a harmadikkal (a legfölsővel) lesz egy kis gond, mivel innen megközelíthetetlen. Ezért mászkálni kell egy kicsit a térképen, hogy elérhető legyen. Menjünk be a második ajtón, és kövesük a manókat. ők egy csomó szörnnyel és egy szétverendő szoborral fogják ezt meghálálni. Miután leöltünk mindenkit, a szétroncsolt szobor tetejéről ugorjunk a túloldalra. Vigyünk magunkkal egy hordót (és a tüskékre vigyázva) jussunk át a túlsóoldalra, majd pedig fel. Újabb manókat fogunk felfedezni, és újabb szörnyekkel. Ezekkel ne is törődjünk, inkább hagyjuk el a szobát, majd menjünk vissza A hülye manó rossz gombot fog megnyomni, és egy feljárót nyit meg nekünk. Lent van egy zárt ajtó, ám ezzel még nem tudunk mit kezdeni, ezért inkább balra menjünk. A gombbal hívjunk le egy hordót, és lent távozzunk. A kapcsolókra toljuk rá a szobrokat (az egyikre elég, ha csak ráállunk), és menjünk ki. Vegyük fel a ládából a kulcsot, és menjünk vissza a zárt ajtóhoz. Nyissuk ki, mire egy újabb ajtóhoz jutunk (bent egy állásmentő hellyel). Induljunk felfelé, a tűzgömböket kerüljük ki, az okozójukat pedig pusztítsuk el. A baloldali kapcsolóval nyissuk ki az ajtót (a szobor fejére kell ráugrani), és menjünk fel. Az oszlopok közül a középsőt lökjük le és ugorjunk. Egy szoborhoz jutunk, melyet lökjünk arrébb. Egy új szobába jutunk. A baloldali szobrot lökjük balra, a jobboldalit jobbra, végül az utolsóra álljunk rá. Végre lemehetünk! Itt az a feladat, hogy elindítsuk a gépet a narancsszínű kapcsolókkal. A lenyomási sorrend a következő: bal, jobb, bal, bal, jobb, jobb. Ezután menjünk vissza az állásmentő helyhez, és menjünk fel, egészen addig a szobáig, ahol rengeteg tüskét találunk (néhány mozgó lappal). Menjünk be az első ajtón, a tüskéket kerüljük ki. Egy manó lezárja az utat, ezért ide kell egy kulcs. Forduljunk vissza a tüskés szobába, de a második ajtóig meg se álljunk! Intézzük el az összes manót, akkor megkapjuk a kulcsot. Menjünk vissza a rácsig és nyissuk ki, mire egy kis manó bezár minket. Alul toljuk meg a gombokat, a jobb szélsővel kezdjük. Egy kisebb kőomlást okozunk ezzel. Irány vissza az állásmentő helyhez, majd pedig hagyjuk el a szobát. A nagy halom kő, ami az utunkat állja eltűnt, így fel tudunk menni. Itt van egy zárt ajtó balra, ehhez kell majd a kulcs. Az újabb ajtó mögött szobrokat kell elintézni, méghozzá elég sokat. Ha megvan, a jobb oldalon hagyjuk el a szobát és kövesük a manót. Toljuk arrébb a szobrokat és ugorjunk le. Rengeteg szobrot kell elintézni itt, készüljünk tehát fel (a legjobb távolról nyíllal elintézni őket). Ha győzünk, megkapjuk a kulcsot, amivel nyissuk is ki az ajtót. Egy újabb manó akar betenni nekünk azzal, hogy tüskés lapot enged le. Ugorjunk a tetejére és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Toljuk arrébb a szobrokat, az egyik alatt van egy gomb, melyet használva megnyílik egy feljáró. Intézzük el az összes manót és beszéljünk a megjelenő szoborral – kapunk egy ládát (benne egy Life Vessellel). Kapunk még egy platformot is, mellyel átmehetünk a túloldalra. Készüljünk fel egy elég kellemetlen dologra – az introban látott óriás kőember fog minket követni, egyre többet leszakítva a pályából (Nirude így akarja letesztelni, hogy bátrak vagyunk e vagy gyávák). Csak arra kell vigyázni, hogy legyen elég öngyógyításunk. Ha túléltük, Nirudát megöli egy Zorgia nevű démon. Mi viszont (szerencsére) a manóktól egy csomó cuccot kapunk, úgymint Topaz Crest, Aqua Cape és még 50 Gildert is.

(Folytatás a következő számban.)

PLAYSTATION KÓDOK

GHOST IN THE SHELL

Minden pálya és FMV videó:
A főmenüben add be gyorsan az R2, R1, Négyzet, Négyzet, Fel, Le, Négyzet, Négyzet, R2, R2 kombót. Ha helyesen cselekszel, egy hangot kell hallanod.

Rejtett Motoko Kusanagi kép:
Vidd végig a játékot "continue" használat nélkül, hogy megnézhesd a stáblista végén a rejtett képet.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 98

Fordított pályák:
A nevednek SHOWTIME-ot adj meg.

Trükk:
Verseny közben állj le, és tartsd lenyomva az X, Kör és egy forduló irányt.

TOMBI!

Extra Fegyverek:
Mikor a játék elindul várj, amíg táncoló disznók jelennek meg. Ekkor tartsd lenyomva az R1gombot és nyomd be a Select, Jobb, Bal, Le, X, Kör, Start kombót, majd a töltés végén nyomd meg a Start-ot.

Új Hajszínek:
Az Opció képernyőn tartsd lenyomva az R1+L1+Select+Négyzet gombokat, és nyomd le a Bal, Le, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Le, Bal gombok sorozatát.

Életerő feltöltése:
Ha állást mentesz és azt újra betöltöd, az életerőd maximumon lesz.

JERSEY DEVIL

Hogy szerezhetsz sok-sok életet?
A játék elején a szökőkút tetején szedd össze a bonusz életet, majd pauzáld az akciót. Miután a státusz képernyő megjelenik, lépj vissza a játékba, és újból szedd fel a bonusz életet, ezt a trükköt a végtelenségig eljátszhatod.

DEATHTRAP DUNGEON

Láthatatlanság:
A főmenüben nyomd le a Fel, Bal, Le, Le, Bal, Le, L1, R1, Jobb, Le, Jobb gombok sorozatát.

CIRCUIT BREAKERS

Éjszakai Versenyzés:
Pályaválasztás közben tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, így a pálya képe felett egy új kis embléma jelenik meg az akció sikerességét mutatva.

BUBBLE BOBBLE

Programozó Mód:
A címképernyőn nyomd le a Le, Fel, Le, Fel, Jobb, Le, Bal, Le, Fel, Le gombsorozatot.

Pályaugrás:
Programozó módban, ha lenyomod az L1 gombot, játszhatsz az előző pályán, míg az R1 gomb lenyomásával a következő szinttel teheted ugyanazt.

Programozó Menü:
Programozó módban, ha játék közben lenyomod az R2 gombot, megjelenik a Programozó Menü, ahol a pálya számát, azon kívül Bub és Bob életeinek számát láthatod és állíthatod (az R1 gombbal kilépsz a menüből).

Eredeti verzió:
A címképernyőn nyomd le a Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le, Fel kombinációt. Ez azt eredményezi, hogy ha a 20,30,40 szintek valamelyikén meghalsz ,egy úgynevezett "gyémánt szobába" juthatsz.

Különböző bonusz effektek:
A HIGH SCORE táblába a következő neveket írd be: SEX,TAK,STR,KTT,I.F,MTJ,NSO,KIM,YSH,LSD mindegyik különböző dolgot művel, ha bonuszt szedsz fel.

TETRIS PLUS

Gyors Professzor:
Ha puzzle módban megnyersz egy pályát (miközben a professzor lehull az alsó terembe), nyomd be az R2 gombot, ahhoz hogy a professzor gyorsabban mozogjon.

Pályaválasztás:
1. Puzzle módban válaszd a PASSWORD opciót.
2. Ahogy a PASSWORD képernyő megjelenik nyomd be a Le, Le, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Fel, Fel, Fel, Jobb gombokat
3. Ismételd meg a 2. pontot
4. Nyomd le az X gombot
5. Amikor a játék elindul a pályaválasztás engedélyezve lesz.

TOMMI MAKINEN WORLD RALLY CHAMPION

Hogy buszt vezethess:
Névnek azt írd be, hogy STRANGE, majd válaszd a CHEATS opciót a főmenüben

Hogy Peugeot vezethess:
Névnek azt írd be, hogy PEUGEOT, majd válaszd a CHEATS opciót a főmenüben

Tükör Pályák:
Névnek azt írd be, hogy MIRROR, majd válaszd a CHEATS opciót a főmenüben

Több pénz:
Névnek azt írd be, hogy _MONEY_, ahol a "_" jel egy szóközt jelöl, majd válaszd a CHEATS opciót a főmenüben

A Dual Shock irányító mindig rezeg:
Névnek azt írd be, hogy THRILLS, majd válaszd a CHEATS opciót a főmenüben

Rally Jeunes üzemmód:
Névnek azt írd be, hogy FFSA, majd válaszd a CHEATS opciót a főmenüben

WARGAMES

Videók megtekintése:
Mielőtt a címképernyő megjelenne tartsd lenyomva az R2-t, és folyamatosan nyomkodd a START gombot.

Pályakódok:
K=Kör, H=Háromszög, N=Négyzet

NORAD Pályák

2	Czeh Republic	KXK KXX KXK
3	Russian Urals	XXK XXX XKK
4	Cairo, Egypt	KNX KKH KXN
5	Cambodia	HXK KXX NHK
6	Swiss Alps	NKK NKX XKX
7	Libya	NXX XKN KXN
8	Channel Islands	KKX NNH NNK
9	Grenadines	NNK HKH XHH
10	Luisiana Bayou	XHK NKK KXN
11	China,near Beijing	KHN XNH HHN
12	Saudi Arabia	HNK XHK KXN
13	Arctic Circle	NNH NHN HXH
14	New York City	XXK HXH NXN
15	Omaha desert	KNK XNX HKX

W.O.P.R Pályák

2	Florida Keys	KXK KXK XXK
3	Irian Jaya	NHX HXK NXH
4	New England	XHK XXK KKH
5	Russia	KKN NKX HXX
6	Brussels	KXK HHN KXH
7	South Africa	HHX XNN XXK
8	Hong Kong	NXK HXX NKH
9	Mexico	NKH HXK XXK
10	Bering Strait	XKN HKX NXH

RAGE RACER

Örök Pénz:
Nyerd meg a játékot Normal GP módban minden verseny osztályban, majd mentsd ki a játékot egy új memóriakártya állásba. Ezután játssz Extra GP módban, az első versenyosztályban az egyetlen választható kocsival. Válaszd a RACE START opciót és a visszaszámlálás alatt nyomj Start gombot, majd válaszd a RETIRE menüpontot és lépj ki a versenyből. Ezután lépj be a Normal GP módba, válaszd az első versenyosztályt és örök pénzed lesz.

Ha ez esetleg nem sikerül próbáld ki a következőt:
Az autóvásárló képernyőn tartsd nyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat és nyomd meg a Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, Kör gombokat.

Plusz festék színek:
Mialatt fested a logódat, vidd ki a kurzort a festési területen kívülre, és tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2+Select gombokat. Három négyzet jelenik meg jobboldalt R,G,B megjelölésekkel, az ezekben látható számok jelölik az éppen aktuális szín (vörös, zöld, kék) telítettségét. Ha lenyomjuk Bal vagy Jobb és R1+Fel vagy R1+Le gombkombinációt, változtathatjuk a számokat. Továbbiakban a Select gomb nyomogatásával is tudsz kavarni.

Festés, nagyítás:
Ha a festési területen van a kurzor és lenyomod az L1+L2+R1+R2+Select kombinációt, egy célkereszt jelenik meg a kisseb képnéző területen.

Fordított pályák:
Válaszd a RACE START opciót és tartsd lenyomva az L1+R1+Select+Start gombokat a verseny kezdetéig. A pálya máris tükörképe lesz az eredetinek.

Visszapillantó tükör ki/bekapcsolása:
Pauzáld a játékot és nyomd le Háromszög+L1 vagy Háromszög+R1 gombokat, hogy a tükör eltűnjön vagy megjelenjen.

WIPEOUT XL (2097)

Arcade Challenge 2 elérése:
Az opció menüben nyomjuk le a Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet, X, Háromszög, Háromszög, X, Kör, Kör gombokat

Arcade Challenge 1 elérése:
Az opció menüben nyomjuk le a Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Négyzet gombokat

Hogy cseréljük ki az ellenfelek hajóját kis állatkákra?
A játék első indításakor a címképernyő megjelenéséig tartsuk lenyomva az L1+R2+SELECT+START gombokat

Mind a 8 pálya előhozása:
A főmenüben tartsuk lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet kombinációt.

Végtelen energia:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör kombinációt.

Végtelen idő:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, X kombinációt.

Végtelen fegyver:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a X, X, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Háromszög kombinációt.

Gépágyú:
Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a Négyzet, Kör, X, Négyzet, Kör, X, Háromszög kombinációt.

Phantom osztály előhívása:
A főmenüben tartsuk lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat és üssük be a Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör gomb kombinációt.

Piranha csapat előhívása:
A főmenüben tartsuk lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat és üssük be a X, X, X, X, Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt.

WIPEOUT

Rapier osztály előhívása:
A legelső menüben tartsuk benyomva a L2, R2, Bal, SELECT, START gombokat és nyomd le az X gombot.

Titkos pálya előhívása:
A Rapier osztály előhívása után az első menüben tartsd benyomva a L1, R1, Jobb, START, Négyzet, Kör gombokat, és nyomd le az X gombot, így megjelenik a Firestar nevű pálya, melyen csak Rapier hajóval indulhatsz.

NINTENDO 64 KÓDOK

VIRTUAL CHESS 64

Rejtett új tábla előhívása:
Ha a játékot TUTORIAL vagy 2D módban játszod, nyomj C-Bal vagy C-Jobb gombokat.

WWF WAR ZONE

Beans mód:
Nyerd meg a világbajnokságot Mosh-al, közepes nehézségi szinten

Nagy fejek:
Challenge módban győzz a British Bulldoggal.

Ego mód:
Nyerd meg a világbajnokságot Ahmed Johnsonnal közepes nehézségi szinten

Női pankrátorok:
Challenge módban győzz Shawn Michael-lel vagy Triple H-el.

Kijelzők eltüntetése:
Challenge módban győzz a Undertakerrel.

Részeg pankrátorok:
CUSTOM vagy BIOGRAPHIES módban tartsd lenyomva az L vagy R gombokat, hogy a pankrátorod elkezdjen pörögni.

Véletlenszerű pankrátorok:
A karakterválasztásnál tartsd lenyomva a Fel+védekezés gombokat.

Teljes színű árnyékok:
Ha CHALLENGE módot legyőzöd bármilyen nehézségben bármelyik karakterrel, új opció jelenik meg, a teljes színű árnyékok.

No Wimps mód:
Ez kikapcsolja a védekezést. Hogy előhozhasd, nyerd meg a bajnokságot Ken Shamrockkal közepes vagy nehéz fokozatban.

IGGI'S RECKIN' BALLS

TÁMADNAK A LASZTIK!



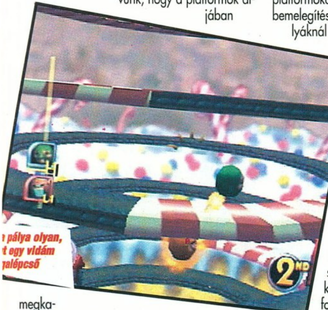
Az Acclaim most egy meglehetősen furcsa játékkal lepte meg a nagyérdeműt, a Reckin' Balls-ról ugyanis első pillantásra nemigen lehet megmondani, hogy platformjáték-e, avagy valamiféle verseny. Egy kis gömböccel ugrálhatunk össze-vissza kanyargó platformokon – ez ugyebár idáig egy platformjáték –, ám ugyanakkor három másik gömböc is ott van a pályán, s egy kijelző mutatja, ki halad az élen – ezek pedig vitathatatlanul egy versenyjáték kellékei.

A játék indítása után – maximum négy játékos részvételével – nyolc különböző karakterű golyóbis közül választhatunk (továbbá van még kilenc titkos szereplő is). A gömböcök között akad például leguánfej (ő tulajdonképpen Iggy, a játék fejlesztőinek a kabalafigurája), vigyorgó fogsor, robot, avagy lidérces tökfej. Érzésem szerint a figurák ötletét egy régi amigás anyag ihlette: szerintem Putty-ról, a ragacsról mintázhatták őket. Nagyon hasonlóak a mozdulataik, hogy csak a leglényegesebbeket említsem: egy kinyújtható csáppal tudnak felkapaszkodni a felsőbb platformokra, védekezésképpen pedig szét tudnak folyni a padlón.



nyilak megmu- tják a haladási ányt

Noha a pályák a térben össze-vissza kanyarognak, az irányítás – egészen leegyszerűsítve – 2D-ben lett kialakítva. Az útról leesni csakis a szakadékoknál lehet (vagy ha lelöknek minket), a haladáshoz tehát egyszerűen csak jobbra-balra kell mozgatnunk az analóg kart. Az első meglepetés akkor érhet minket, amikor rájövünk, hogy a platformok aljában megkapaszkodva simán keresztülfolyhatunk rajtuk – ez csak a 2D-s játékokra jellemző. De nézzük a gombokat! Az A-val ugorhatunk (folyamatosan nyomva tartva kicsit lebeghetünk), a B-vel a csápunkat nyújthatjuk ki, a Z-vel pedig turbóra kapcsolhatunk – ebből minden körre négy van. Hasznos lehet még az R gomb is, amivel egyszerre ugorhatunk és kapaszkodhatunk. Bizonyos platformokon, amelyek úgymond páncélozottak, nem lehet átfolyni – ez okozza a játék nehézségét. Vannak még ragacsos vagy jeges burkolatú elemek is. (Az alapvető mozdulatok és pályaelemek megismeréséhez először talán a Trainin' üzemmódot érdemes elindítani.)



t pálya olyan, t egy vidám ialépcső

Összesen tíz helyszínen pattoghatunk, melyek mindegyike tíz tornyot tartalmaz – magyarul nem kevesebb mint 100 szinten versenyezhetünk. (Kezdetben öt helyszín választható.) Hogy az imént "tornyot" említettem, az nem tévedés, ugyanis attól függetlenül, hogy oldalsó irányokba is jelentős a pályák kiterjedése, a futamok célja végül is az, hogy eljussunk a legfelső szintre (ahonnan visszateleportálódunk a startvonalhoz, s kezdhetjük a következő kört). Grafikailag tehát tíz fajta milió lett kialakítva, ami azonban nem sokat jelent – csupán annyit, hogy mondjuk a városi helyszínen aszfaltszerű utakon ugrálhatunk, a tengerparti pályán pedig homok fedi az egyszerű platformokat. Az Easy Street helyszín még csak bemelegítés, a komoly dolgok a számozott pályáknál várhatók.



Ő ugyan nem labda, de legalább gonosz

Ahhoz képest, hogy ezt a játékot állítólag az ifjabb játékosoknak szánták, a pályák iszonyatosan szövevényesek.



Hosszú spirálokon kell felkaptatnunk, ide-oda forgó korongokra kell felmásznunk, liftekre kell várnunk, s mindvégig nagyon kell sietnünk, mert a többiek sem lustálkodnak. Hogy a sok-sok platform között nem tévedünk el, az csak annak köszönhető, hogy a kritikus pontoknál táblák mutatják a helyes irányt. (Innen tudhatjuk például, ha valahol egy "liftező elemre" kell várnunk.) Mintha csak egy platformjátékkal játszanánk, tereptárgyakat is igénybe kell vennünk; teleportok, ugratók, gyorsítók segítik a haladásunkat, néhol pedig madarak vagy buborékok röpítenek minket tovább. Még ellenfelek is vannak, mint mondjuk a lökdösődő tégla vagy a nyálkás útfelszín alól kikukucskáló szem, ám ezek sokkal kevesebb vizet zavarnak, mint az igazi ellenfeleink: a riválisaink.

Ebben a versenyben minden megengedett, szóval a versenyzők arra is használhatják a csápjaikat, hogy megragadják és kihajítsák a pályáról az ellenfeleiket (a pórul járt szereplő jelentős időveszteséggel kerül vissza), a földbe is lehet taposni a másikat, s még fegyvereket is fel lehet venni. Időnként csillagokon haladhatunk át, ezek adják a fegyvereket. Hogy adott esetben milyen eszközt kapunk, az véletlenszerűen sorsolódik ki. Alul a turbó kijelzője mellett i gömbben a következők jelenhetnek meg: kék szín – sima lövedék (rövid időre megbénítja az ellenfelet), piros szín - célkövetés lövedék, sárga szín - a mezőnyt vezetőjét megkereső lövedék, csillag - sérthetetlenség, hópehely - fagyasztó bomba, fordított R - az irányítás megbolondítása, bomba - egy kis robbanóanyag, szaggatott kör - kicsinyítő bomba, T - turbó feltöltése, nyíl - helikopterezés. A fegyvereket szintén a turbó gombjával lehet használni.

A fő játékban érmékért folyik a verseny, s a kupát majd az éremtáblázat alapján kapja meg a győztes. Mindez azonban csak a sima versenyekre vonatkozik, amin kívül viszont létezik még további három üzemmód: rendezhetünk speciális bajnokságot (Mix Up), mely eseménysorozatnak mi válogathatjuk össze a pályáit, van még a Time Trial, ahol a körrekordjainkat javítgathatjuk, és a Battle, ahol pedig speciális arénákban egymás kinyírása a végcél. A Battle-nél a menetek és a játékosok száma meghatározása után minden résztvevő három életet kap, s aki a legtovább húzza, az a nyerő. Érdekesség, hogy a kiesett játékosok távirányítású bombákká alakulnak át, szóval még a haláluk után is beleszólhatnak a parti végkimenetelébe.



Az eddig elmondottakkal elég pozitív képet festettem erről a játékról, de azért elmondanám a saját véleményemet is. Amint említettem, állítólag ezt a játékot a fiatalabb korosztálynak készítették, csak hát akkor azt nem értem, minek kellettek ennyire kemény pályák és ellenfelek. Jómagam még az easy fokozattal is csak alig boldogultam – hiszen elég csak egy pillanatra rossz irányba menni vagy egyetlen egyszer kiesni a pályáról, és máris elérhetetlen az aranyérem. (Sűrűn használtam a pause menü Restart opcióját.) Átkozottul szivatós, idegeket borzoló játék ez a Reckin' Ball – mazochistáknak ideális.

V.Z.



Kábé 100Km hosszú pálya vár még rám

RECKIN' BALLS

LÁTVÁNY	OSSÁG
JÁTSZHATÓ	SÁG
SZAVATOS	SÁG
ZENE	BONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PACK
✓ PLATFORM-ÉS VERSENYJÁTÉK EGYBEN: ILYEN MÉG NEM VOLT
× KISZÁMÍTHATATLANOK ÉS ÁTLÁTHATATLANOK A PÁLYÁK ÉS SZUPER-ERŐSEK AZ ELLENFELEK

67%

FRENZY!

LÁTTÁL MÁR EHHEZ HASONLÓT?

A Frenzy! egy elég érdekes, mondhatni őrült program. Alapjában véve egy repülős lövöldözős stuff, de azért annál valamivel több. Hogy megértsétek miről is van szó, röviden ismertetném a játék történetét: egy várban járunk, amelyben az emberek békésen és nyugodtan élik hétköznapjaikat. Ám egy szép napon a vár előtt lévő kis házikóban lakó tudós kikísérletez egy gépet, amely gonosz masinákkal és cirkuszból szabadult mechanikus szörnyűségekkel árasztja el az egész királyságot. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel megjelenik az ügyeletes szuperhős, aki elhatározza, hogy kétfedeles kis repülőgépével elintézi a gonosz gépeket és robotokat. Természetesen ezt a szuperhőst mi fogjuk megszemélyesíteni, tehát a fentebb említett nemes feladat megoldása ránk vár. Körülbelül ezeket a dolgokat tudhatjuk meg a elég rövidke intro megtekintése után, majd a főmenüben találjuk magunkat. Sajnos elég kevés menüpont áll rendelkezésünkre. A Startnál indíthatjuk a játékot. Az Options-t választva a szokásos dolgokat állíthatjuk át, illetve be, úgymint memóriakártyáról való töltés és mentés (lehet menteni a megváltoztatott irányítást, valamint ha sikeresen teljesítjük a küldetéseket, akkor is menthetünk), zenék, hangok erősségét és végül az irányításba is belepiszkálhatunk. Még választható a Password pont is – ha spórolni akarunk a memória kártyán lévő hellyel, akkor ne mentsünk, hanem jegyezzük fel a küldetések után kapott kódokat, és itt írjuk be. A játékban a feladat az, hogy az elégé nagy pályákon végigrepüljünk, és MINDENRE lőjünk, ami él és mozog. A szintek, mint említettem elég nagyok, és elég sok elágazás is található rajtuk, melyekbe nem mindig érdemes bemenni - egyrészt azért, mert félő, hogy agyonlőnek, másrészt igen erősen fogy az üzemanyag. Úgyhogy nagyon nem érdemes elkóválygni a terepeken, mert az élteink száma eléggé szűkre szabott, így mindig csak a megadott feladatra és útvonalra kell koncentrálni (melyet minden pálya előtt szövegesen ismertetnek velünk). Egyébként menet közben jó, ha figyeljük a különböző útbaigazító táblákat, melyekből több fajta létezik. A legfontosabb a fehér alapon piros nyíl, mivel ez az útjelző tábla, azaz ezt kell mindig követi, hogy ne tévedjünk el. Kezdetben persze még igencsak kevés elágazással találkozhatunk, de ahogy haladunk előre a játékkal, bizony rengeteg kitérővel hoz össze minket a sors – érdemes lesz odafigyelni ezekre az útjelző táblákra. Természetesen a főellenségek sem hiányozhatnak a játékból, rájuk LOOK OUT feliratú tábla figyelmeztet. Őket általában azért érdemes legyőzni, mivel csak így nyílnak meg a továbbvezető utak. Vannak még a felkiáltó jeles és a halálfejes táblák is, melyek valamilyen veszélyes helyet jelölnek. Ide csak akkor érdemes bemenni, hogy ha megfelelő mennyiségű élettel, energiával és persze üzemanyaggal rendelkezünk. A lelőtt ellenfelek után apró strandlabdákat kapunk, melyeket felvéve azonnal átváltoznak szívekké – ezektől, ha kis mértékben is, de töltődik az energiánk. Szerencsére az ellenfelek száma igen nagy és – a repülők kivételével – mindegyikük után ilyen labdák maradnak, az energia utánpótlásra tehát nem lesz gond – csak gondosan szegyünk fel minden egyes labdát. Annál nagyobb problémát okozhat az üzemanyag pótlása, mivel ez utóbbi őrületesen fogy és egy-egy pályát a kezdő mennyiséggel átvinni egyszerűen képtelenség. Ezért menet közben keresnünk kell a piros színű tartályokat ("Fuel" felirat van rajtuk), melyekben piros strandlabdákat találhatunk (a kerozint pótolják), a nagy kékes színű ládákban pedig találhatunk plusz energiát, fegyvereket, sőt a legjobb esetben még életet is. A fegyverarzenálunk az elején még elég szegényes, de a későbbiekben, ahogy megtaláljuk a kék ládákat, úgy fog bővülni a repertoár. Kezdetben még csak egy szimpla gépágyúval (X) és hőkövető rakétával (Kör) rendelkezünk, de szerezhetünk bombát, soros rakétát, vegyi bombát és még rengeteg féle különböző hadieszközt, melyek között az R2-vel szelektálhatunk. Az L1-R1 gombokkal oldalazni lehet, amely azért elég érdekes funkció egy első világháborús repülőgéptől! Én úgy tudtam, hogy álló helyzetben oldalazni csak a Harrierek tudnak – no persze ha nem lenne oldalazás, az némileg a játszhatóság rovására menne, bár őszintén szólva, olyan nagyon nem hiányozna. Még két gomb aktív az irányítón: a Háromszöggel gyorsíthatunk, míg a Négyzettel lassítani tudunk. A játék használja az analóg irányítót is, ha tehetjük, inkább ezzel vágjunk neki az akciónak, mivel ezzel a különböző irányváltoztatásokat hamarabb megtehetjük. A játéktéren a következő ábrákat fedezhetjük fel: a bal felső sarokban láthatjuk a megszerzett pontjaink és a meglévő életeink számát. Felül üzemanyagunk mennyisége lapul, míg a jobb felső sarokban a használatban lévő fegyverünk és annak mennyisége található, jobboldalt pedig az energia csíkunk látható. A Frenzy! mint említettem egy elég őrült játék, amely ellenfeleink külsején látható a legjobban. Támadnak ránk autók, kisebb-nagyobb ágyúk, dinoszaurusz robotok, repülők, rakéta alakú fák és még vagy ezernyi kisebb nagyobb ellenfél mozgolódik a pályákon. Remek hangulatot biztosít a kicsit debil zene, ugyanis cirkuszi, illetve a húszas-harmincas évekbeli hangulatú dallamok szolnak az akció közben. A játék hangulata tehát nagyon jó, amely a zenének, és annak a ténynek köszönhető, hogy mindent szét kell és lehet lőni. A gondok az eltúlzott nehézséggel vannak, ugyanis az rögtön látható, hogy a készítők inkább a fiatalabb korosztályt célozták a programmal - és ha ez így van, nem értem, miért lett ilyen iszonyú nehéz?! Gépünk nagyon sérülékeny és idegesítő, hogy pillanatok alatt elfogy az üzemanyag, így a kisebbek számára biztosan hamar unalmas lesz a játék. Legalább nehézségi szintet lehetne választani az Options-ben, de sajnos erre sincs lehetőség. Nem tetszett az sem, hogy nincs többjátékos mód. A grafika viszonylag jó, de sajnos a gép elég későn rajzolja ki a pályát, illetve a tereptárgyakat, és ha nagyon besűrűsödnek az események a képen, egy kicsit lelassul a játék. A Frenzy! tehát egy nem rossz játék, de inkább csak azok szerezzék meg, akik rajonganak az egyszerű lövöldözős anyagokért – ők azonban semmiképpen ne hagyják ki!

Veres Miki











FRENZY!

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

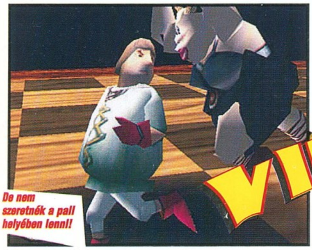
✓ REMEK HANGULATÚ ÉS EGYSZERŰ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK

× TÚLZOTTAN FOGY AZ ÜZEMANYAG ÉS KEVÉS VAN BELŐLE A PÁLYÁKON EZÉRT NAGYON NEHÉZ A JÁTÉK

79%

VIRTUAL CHESS 64

Képzeljetek el egy olyan sakktáblát, amelyen minden egyes figura életre kel, és a lépéseink nyomán a szemünk előtt vívnak meg egymással. Ugye milyen jó ötlet? Pedig már milyen régi ez az elgondolás! Lehet, hogy az ifjabb olvasóink nem nagyon szeretik, ha olyan számítógépes játékokra utalunk vissza, amelyek létezését ma már "csak a történelemkönyvek említik meg", de most mégis megint egy ilyen címmel hozakodnék elő: a csaknem tíz éve megjelent Battle Chess-szel. Teszem ezt egyrészt azért, mert a Virtual Chessnek vitathatatlanul ez a játék az ősatyja, másrészt azért, mert ez az ős szerintem még ma is jobban fest, mint az "újszülött". Az ilyen esetekben bizonyosodik be, hogy milyen keveset is ér a bitang erős hardver, ha nem társul hozzá elég művészi képzelőerő. A C64-es durva felbontásával és 16 színével (természetesen mindenféle 3D nélkül) az EA grafikusai humorosabb és kifejezőbb animációkat alkottak annak idején, mint most a Titus alkotógárdája az N64-gyel...



De nem szeretnék a pali helyében lenni!



Persze egy sakkprogram megítélésénél lehet, hogy nem a grafika a legfontosabb szempont, szóval azért nem szabad mindjárt leírni a játékot. A "beltartalomra" már korántsem lehet panasz: 12 fajta tudásszintű, plusz még két kezdő képességű "ellenfél" közül válogathatunk, s megfelelő számú irányítóval – osztott képernyővel – négyen is lehet egyidejűleg játszani. De ami talán még érdekesebb: ha már nagyon magas szinten űzzük a sakkot, – szintén osztott képernyő segítségével – szimultán játszmákat is kezdhetünk. Ami tehát a nehézséget illeti: a kezdő szinten kapnak esélyt még a magamfajta amatőrök is, viszont a 12-es fokozattal (főleg szimultánban négy ellenféllel) talán még a Polgár lányok is megizzadnának.

A címképernyő után a játék – elég prűd módon – rögtön egy kezdő szintű partival jelentkezik be. A fent említett beállításokat (sok mással egyetemben) a pause menüben tudjuk kieszközölni, azon belül is a Game-nél és a Levels menüpontnál. A Game-nél a játékosok száma mellett olyan dolgokat is beállíthatunk, mint hogy a program mutassa (az abszolút kezdőknek a 2D-s nézetnél), miket lehet lépni a kiválasztott figurával (Beginner Mode), hogy kijelezze a legutóbb megtett lépést (Indicators), vagy hogy megengedjük a gépnek, hogy a mi lépésünk alatt is gondolkozzon (Think). A Game menü többi pontjaival tetszés szerinti felállást is létrehozhatunk, s az állásokat bármikor elmenthetjük vagy visszatölthetjük.

A főmenü Board pontjával átkapcsolhatunk 2D-s nézetre is, de ha a 3D-s nézetnél maradunk, arra is van mód, hogy kikapcsoljuk az animált küzdelmeket. Ez utóbbit a Preferences menüben tehetjük meg (Single Fights), ahonnan még a "Flash Think" opció elég érdekes: ha 2D-s tábla van bekapcsolva, láthatjuk, miként veszi sorra a gép a lehetőségeket.



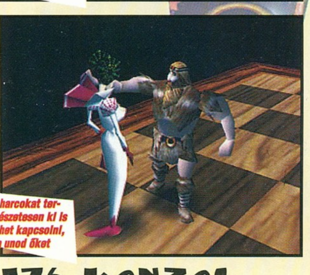
A klasszikus tábla az igazi

Az új parti indítását és a nyelvválasztást gondolom nem kell magyarázni, szóval akkor rátérnék a főmenü utolsó pontjára, a Tutorialra. Ez a program oktató része, ami előtt tényleg le a kalappal. Gyakorlatilag aki eddig azt sem tudta mi fán terem a sakk, még az is megtanulhat játszani. Titus, a róka – mint botcsinálta oktató – a sakk szabályainak minden apró részletét alaposan kitárgyalja, s aztán a témakörök végén mindig "ki is kérdezi" az elmondottakat, azaz néhány példát meg kell oldanunk. Kezdődnek a leckék a tábla kialakításáról és a figurák ismertetésétől, majd jönnek az alapszabályok, és a kezdők hibái. A sustermatt bemutatása után már a taktikai fogásokat is elsajátíthatjuk, majd következnek az egyéb matt-típusok, a játszma befejezésének a mikéntjei, és végül előre beállított helyzeteken gyakorolhatunk. Három példa a leghíresebb mesterek játszmáiból van kiragadva, három speciális helyzet pedig kifejezetten a királynő feláldozását szemlélteti. Persze nem mondom, hogy a tanulás befejeztével Karpovként fogunk felállni a gép mellől, de az biztos, hogy a szabályokkal 100%-ig tisztában leszünk. A gép egyébként menet közben is rengeteget segít: a megtett lépéseket az L/R gombokkal előre/hátra "pörgethetjük", s még arra is megkérhetjük a programot (a Z gombbal), hogy lépjen helyettünk. Ha netán szeretnénk a géppel cserélni, ezt is megtehetjük – mindössze a B-t kell lenyomnunk.

EZ KÉREM EGY BATTLE CHESS!



A játék szerint ez itt az "animal" sakk



A harcokat természetesen ki is lehet kapcsolni, ha unod őket

A Virtual Chess tehát egy kitűnő sakkprogram, kár, hogy a grafikusok ehhez nem tettek hozzá szinte semmit. Talán ott rontották el, hogy valami túl eredetit akartak létrehozni. Szerintem már eleve hiba volt, hogy csak a fehér bábuk lettek a megnevezésüknek megfelelő középkori tisztségekkel megszemélyesítve, a feketéknek pedig idétlen viking harcosokat raktak be. A képi humorok meg rendkívül gyatrák – egyszerűen csak lecsapják egymást a küzdő felek. A Battlechessben mellesleg nem csak a csaták, hanem még a lépések is animálva voltak.

V.Z.

VIRTUAL CHESS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE

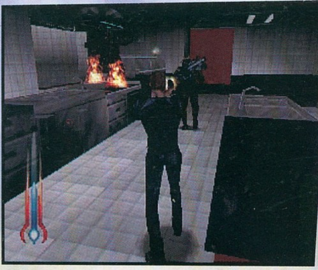
✓ KORREKT NEHÉZSÉGI FOKOZATOK, REMEK TANÍTÓ RÉSZ
× SILÁNY GRAFIKAI KIVITELEZÉS

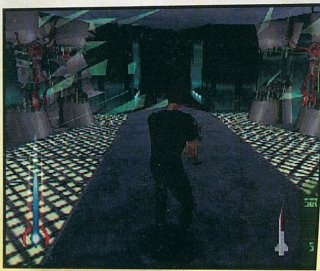
83%

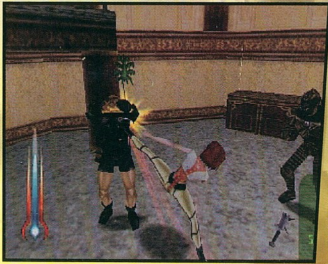
THE FIFTH ELEMENT

Sajnos nem láttam a "The Fifth Element" (azaz "Az ötödik elem") alapjául szolgáló filmet, de úgy látom a játék alapján, hogy érdemes lesz megnézni, ugyanis a Kalisto (akiknek a Nightmare Creatures kapcsán már ismerős lehet a neve) ugyanazzal a céggel – a Gaomunt Multimediával – készítette el a játékot, aki a filmet is csinálta. Ennek köszönhetően a játék és a film nagyon hasonlít egymásra, de a történet jócskán át van variálva! A jövőben járunk kb. 250 évvel, az emberek és űrlények nagyjából békében élnek egymással. A tudósok felfedezik, hogy egy ősi civilizáció megalkotott öt létfontosságú elemet jelképező kristályt, hogy küzdjenek a gonosz ellen, ám az ötödik elem a gonosz kezébe került. Az ötödik elem segítségével a gonoszoknak sikerült létrehozni egy Meteort, vagy inkább Üstököst, (ha rossz májú akarnék lenni, akkor azt mondanám, hogy a film készítői játszottak a Final Fanatasy VII-tel, na persze a FFVII és a film kb. egy időpontban jelent meg, szóval koppintásról szó sincs), hogy pusztítsa el a Földet. Nekünk az lesz a feladatunk, hogy összegyűjtsük a négy megmaradt elemet jelképező kristályt – tehát a Tűz, Víz, Szél és Föld kristályokat, és segítségükkel intézzük el az Üstököst. Persze a játék elején hőseink (mivel ketten vannak, Korben a férfi és Leeloo a – különleges – női karakter) még nem sejtenek erről semmit, ám ahogy haladunk előre a játékkal, úgy válnak ismertté a feladatok. A játék egyébként a Tomb Raider hagyományit követi, ám sokkal több benne az akció. Miután lement az intro a főmenüben találjuk magunkat, ahol négy lehetőség áll rendelkezésünkre: a New Game-nél kezdhetjük a játékot, míg a Load-nál betölthetjük egy régebbi állásunkat a memóriakártyáról. Az Optionsben a szokásos beállításokat találhatjuk, úgymint zenék, nehézségi szintek, valamint kikapcsolhatjuk az átvezető filmeket is. A Light pont alatt a "grafikát" világosíthatjuk. Van még egy pont, a Tutorial, amely tulajdonképpen az oktató módnak felel meg. Az irányítás, ha nem analóg irányítóval kezdünk a játéknak, elég bonyolult, tehát ha nem rendelkezünk ilyen szerkezettel, mindenképpen nézzük meg ezt a pontot (érdekes trükköket tanulhatunk meg).









Ha van analóg joy, akkor is érdemes megtekinteni. A játék természetesen támogatja a Dual Shock irányítót is. Az irányítás nagy vonalakban a következő: az X a támadás gombja, ez Korbennél a lövést, míg Leeloonál a rúgást jelenti. A Háromszög az ugrás, a Körrel a kódkártyáinkat használhatjuk. Oldalazni az L1-R1 gombokkal lehet. Ezen kívül lehet még guggolni – L2. Fegyvert váltani a jobb analóg karral, valamint az R2-vel lehet. Összesen tizenhat küldetést kell teljesíteni, melyek egy jelentős részében választhatunk a két rendelkezésre álló karakter közül. Kettőjük között van némi különbség is, mivel Korben általában fegyverekkel – úgymint pisztoly, gépágyú, még erősebb gépágyú, elektromos sokkoló, gránát- és rakétavető, lángszóró valamint fagyasztóval – vág neki a feladatoknak (persze ezeket menet közben meg is kell találni), míg Leeloo csak öklét és lábait használhatja, vagy jobb esetben (ha találunk) gránátot is dobálhat ellenfeleinkre. Egyébként attól függően, hogy melyiket választjuk, más-más helyeken kezdünk a pályákon (igaz nem mindegyiknél lehet választani és szerintem Leeloo kicsit könnyebb, de vannak "Korbenes" pályák is).

A KÜLDETÉSEK

A pályák első nekifutásra elég nehéznek tűnek, de másodikra mindenki boldogulhat velük. Lássuk nagy vonalakban a küldetések leírását:

Az első misszió még nagyon egyszerű, Korben elindul New Yorkba a Nucleolab nevű laboratóriumba, hogy újraélessze Leeloot. Egy felhőkarcoló tetején kezdünk, itt csak haladjunk előre és intézzük el a támadókat. Lőjük ki a generátort, majd továbbhaladva a hordókat. Ugráljunk felfelé, lőjük ki az üveget. A laboratóriumban a háromszög alakú gépet kell beindítani (Kör), hogy eltűnjön az elektromos kerítés. Ezután már csak a teleportokat és kapcsolókat kell használni, végül pedig egy újabb generátort kell kilőni, hogy bejussunk Leeloohoz. A második misszióban Korben elfogták a rendőrök, így Leeloo elindul kiszabadítani. A legtöbb problémát a rendőrök és a robotok okozhatják. Jól térképezzük fel a helységet, mivel később szükség lesz rá. Keressük a kódkártyákat és a kapcsolókat, melyekkel nyissuk ki a kis cellákat. A harmadik küldetésben beindul a rendőrség biztonsági rendszere, tehát menekülnünk kell. Először robbantsuk fel a sarokban lévő gépet, ezután be kell indítani egy masinát, amellyel kinyílik egy eddig zárt menekülő útvonal,

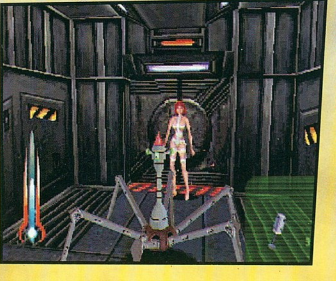


melyet 1 perc 30 másodperc alatt kell elérni, különben bezáródik. Vigyázunk a kis robotokra, melyek nagyon veszélyesek. A következő küldetésben Cornelius megfejti a Üstökös titkát, miközben Leeloo megtalálja az Föld elemet. A feladatunk, hogy megtaláljunk egy cserepet benne egy virággal (első hallásra ez hülyeségnek tűnhet), ez jelzi a pálya végét. A legnagyobb problémát a metrósíneken való utazás, pontosabban mászkálás jelenti, ám minden csak az ügyességen és az időzítésen múlik. A legjobb, ha erre a küldetésre Leeloot választjuk. Az ötödik misszióban Zorg, aki az Üstökös egyik pártolója, elfogja Corneliust. Leeloo és Korben megtámadják Zorg bázisát, hogy kiszabadítsák barátjukat. Szintén Leelooval érdemes menni. Szorgosan keresgessük a kódkártyákat és a kapcsolókat, és vigyázunk az őrrobotokkal. Ezután egy újabb menekülős rész következik, most 5 percünk van, hogy elhagyjuk a bázist. Robbantsuk fel a hordókat, és a kapcsolókkal nyissuk az ajtókat. Ugorjunk át az oldalt futó hidakra és tüntessük el az elektromos kerítést, és az ajtókat se felejtsük el kinyitni. Hívjuk le a liftet, és továbbra is kitartóan keressük a kapcsolókat. A hetedik küldetésben a New York-i rendőrség Leeloo és Korben nyomában van, így nincs más megoldás, mint a menekülés. Ezen a pályán már egy kicsit nehezebb dolgunk lesz, bánjunk óvatosan az ezernyi robottal és rendőrrel. Mindig keressük az elektromos pajzsokat. Végül is sikerül a menekülés, Leeloo és Korben egy gyárba kötnek ki. Ezután Leeloo megpróbálja megkeresni a Víz elemet. Keressük a kapcsolókat és lőjük ki a generátort, de ne felejtsük el semlegesíteni a lézeres ajtókat. A többi csak a jó ugrásokon múlik. Leeloo és Korben végül eljut hát a repülőtérre. Semmi különleges nincs a pályán a szokásos kulcs és kapcsoló keresgetésen kívül. A következő küldetésben Korbennel kell időre telefonokat megsemmisíteni, erre azért van szükség, mivel Zorg kicsit megbabrálta a fülkéket. Nagyon gyorsaknak kell lennünk, használjuk – persze, csak ha van – az elektromos fegyvert. Ha sikeresen vesszük ezt az akadályt is, akkor egy űrbázison folytathatjuk kalandjainkat. A monitor melletti kapcsolóval nyissuk ki a közelben lévő ajtót. Itt menjünk be és haladjunk tovább, amíg egy sárga falú szobába nem érünk, útközben vigyázunk a padlón lévő férgekre. Miután megérkeztünk aktiváljuk a kapcsolókat, és nyissuk ki az ajtókat. Egy fekete falú szobába jutunk, ahol szintén keresünk kapcsolókat. Egy lávás szobába lyukadunk ki, itt csak nyissuk ki az ajtókat a kapcsolókkal. Addig menjünk, amíg egy újabb férges szobába nem kerülünk – haladjunk az egyetlen lehetséges irányba, amíg egy zöld szobába nem kerülünk. Néhány kapcsoló

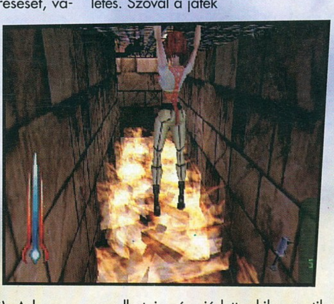




megtalálása és ajtó kinyitása után szabad az út kifelé. A tizenkettes pályán Zorg megérkezik az űrbázisra, hogy elpusztítsa azt. Pánik tör ki, de Korben leállítja időlegesen a Zorg által otthagyott bombát, míg Leeloo megkeresi a Szél elemet. Erre a pályára inkább Korbent vigyük magunkkal. Itt is szorgalmasan keressük a kapcsolókat, melyek általában egy nagy robbanást okoznak, a robbanások pedig eltüntetik az útból az akadályokat. A ventilátort a csatorna-szerű építmény végében található kapcsolóval állíthatjuk le. Most már nincs sok idő, mivel a Meteor a Föld felé tart. Közben Korben beindítja a menekülő kabint, Leeloo pedig folytatja az elemek keresgélését – most a Tűz van soron. Keressük a falon a világító kapcsolókat és kapcsoljuk át őket, így kinyílnak az ajtók, melyek mögött újabb kapcsolókat lelünk - az egyik nyitja a szomszédos zöld szobában az ajtót. A lávás és a következő szobákban szintén keressük a kapcsolókat és a kódkártyákat. Ezen a pályán szintén Korbennel járunk jobban. A tizennégyes misszióban Corneliust foglyul ejtették, és bedugták egy robbantásra ítélt reaktorba. A feladatunk az, hogy 5 perc alatt kiszabadítsuk



a szerencsétlent. A pályán körbe-körbe kell mászkálni és átkapcsolni a kapcsolókat, valamint kinyitni az ajtókat. Az ajtók mögött szörnyeket találunk, melyektől kódkártyákat vehetünk el (újabb kapcsolókat használhatunk, újabb ajtókkal és szörnyekkel, és ez így megy egészen a pálya végéig). Az időre és a szörnyekre nagyon vigyázzunk. A tizenötösön Zorg aktivált egy időzített bombát az Operában, ki kell tehát találnunk, amíg a visszaszámlálás tart. Eközben Leeloo folytatja az elemek keresését, valamint egy titokzatos kulcsot is meg kell találnia, ami az Egyiptomi templomot nyitja. Ha Korbent választjuk, akkor sietnünk kell, mivel a visszaszámlálás már meg kezdődött, ha Leeloot, akkor a szörnyek okozhatnak komoly gondot. A következő helyszín Egyiptom, ahol aktiválni kell a négy megszerzett elemet (az előző helyszínek után ez már nem hiszem, hogy gondot fog okozni). A kapcsolók és az ajtók közel vannak egymáshoz, így nem lesz nehéz megtalálni az aktiváló paneleket.



ÉRTÉKELÉS

A játék grafikája nem legjobb, bár talán a végső változatban még finomítanak rajta. Túlságosan sűrű ugyanis a ködeffektus és a tereptárgyak "darabosan" jönnek elő a ködből, így például az is előfordulhat, hogy valahonnan tűzet nyitnak ránk, de a köd miatt nem látjuk, hogy honnan. A másik hibajelenség, hogy a textúrák találkozásánál kis csíkokat fedezhetünk fel, és ha a fal mellett szorosan állunk, akkor az átlyukad, ilyen hibákat manapság már nem szabadna ejteni, nem hiszem ugyanis, hogy ezeket nem lehetett volna kiküszöbölni. A grafikával ellentétben az átvezető filmek nagyon jók, mind minőségileg, mint tartalmilag, ez nem véletlen, ugyanis ezeket mind az igazi filmből kölcsönözték (így ezek a játék legjobb részei). Zeneileg a program remekül sikerült, nekem legalábbis tetszettek a számok. A nehézség nagyon el van találva, sőt a profi Tomb Raider nyúzóknak talán még könnyű is lehet, persze ez nem vonatkozik az időlimites pályákra, mivel azok állati nehezek Szerencsére minden helyszínt második-harmadik nekifutásra teljesíteni lehet. Az irányítást már kivesézetem, úgyhogy ahhoz már csak annyit mondanék, hogy sajnos a Dual Shock rezgése nem volt mindig tökéletes. Szóval a játék mondhatni egész jó lett, akik szeretik az akció és a TR stílusú játékokat, azok feltétlenül szerezzék meg.

Veres Miki

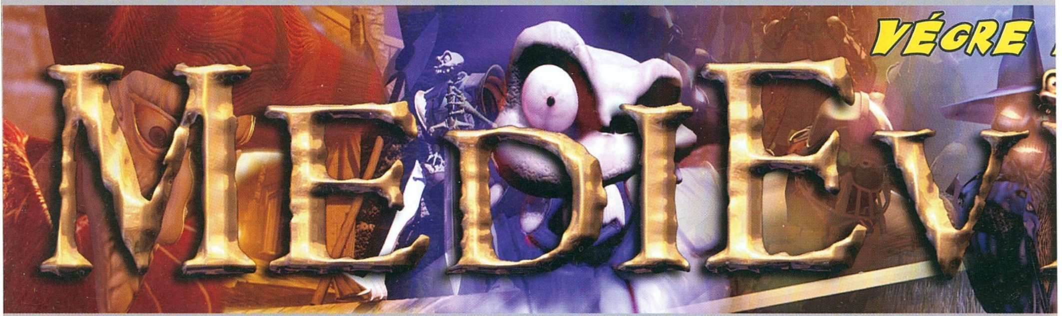
5TH ELEMENT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ REMEK ÁTVEZETŐ FILMEK ÉS TÖRTÉNET, KELLEMES ZENÉK
× A GRAFIKÁN FINOMÍTHATTAK VOLNA EGY KICSIT

89%



Pontosan 3 játék az, ami miatt nem tudok aludni mostanában. Ebből kettő mondjuk még hivatalosan meg sem jelent – majd csak a következő számunk után fog – ezért ezekről nem is kell, hogy beszéljek (aki nem találná ki, annak elmondom, a szóban forgó műremekek a Spyro the Dragon és a Crash 3), ám a harmadik jelenetben igen fontos, hiszen ennek a játéknak szenteltünk két oldalt, plusz egy interjút a készítőkkel, melyet egyet lapozva találhattok meg. Szóval lendüljünk bele abba a játékba, ami éjszakáink elrablója lesz az elkövetkezendő időszakban...

SIR DANIEL FORTESQUE TÖRTÉNETE

A játék kerettörténete egyértelműen utal rá, hogy mit is várhatunk ettől a programtól, ami nem egy rossz dolog, de azért fölvázolnám egy kicsit bővebben, miről is van szó. Zarok egy őrült varázsló, aki nem is lenne túl fontos személyiség ebben a képzeletbeli világban, ha nem szórakozna azzal, hogy amíg az emberek békés álmaikat alusszák, addig ő elmegy a különböző vidéki falvakba, és lelkeket gyűjt. Hát elég érdekes foglalkozás, nem is csodálom, hogy egyik este rossz irányba mentek el a dolgok. Varázslónk ugyanis annyi energiát fektetett a lelkek magához vonzásába, hogy az túlcsordult a megengedett szinten, s teljesen elszabadult az egész környéken. Mivel ez az óriási varázslatos energia korlátlanul kószált a térségben, így a föld alá is eljutott, s mind tudjuk, a föld alatt hullák vannak eltemetve. A varázslat olyan óriási méreteket öltött, hogy akár halott emberek csontvázait is életre tudta kelteni. Így történhetett meg az, hogy a játék főhősét, Dan-t is sikerült feltámasztani. (Milyen érzés lehet feküdni egy kriptában, s akkor valaki segítségével hirtelen magadhoz térsz? Brrrr. Bizarr.) Szóval valahogy így érezhetett bátor hősünk is, aki egyből feladatának tűzte ki ennek a csirkefogó Zaroknak a megtalálását (annál is inkább, mert Sir Daniel Fortesque pont neki köszönhetően esett el egy csatában éppen 100 éve).



A történet folyamát követve Dan a kriptájából indul, majd kijut a felszínre, ahol tébolyult lakók lézengnek összevissza (Resident Evil effektus). Aztán továbbhaladva kezdenek durvulni a helyszínek: barlang tele pókokkal meg egyéb rovarokkal, egy ókori küzdőtér nem éppen egyszerű teremtményekkel, s természetesen majdnem bekövetkezik egy drámai fordulat is, Dan az erdőben kishíján újra meghal. Szerencsére azonban a halál torkából visszahozza egy madár, amely a felhők felett repkedve engedi útjára csonti cimboránkat. Egy hajóra esünk, ahol megint kell egy sort bunyózni, majd végre kikötünk egy kastélynál, amely véletlenül Zarok tulajdonát képezi. Innentől már nem kell sok, hogy magát a varázslót vegyük kezelésbe, csupán a pár száz ellenségen kell átverekedni magunkat. Már csak le kell jutni a hegy szívébe, ahol a tét az emberiség sorsa (de legfőképp a miénk a fontos, mert Dan is szeretné végre nyugovóra térni).



HOGY A JÁTÉKRÓL IS MONDJAK VALAMIT

A program kőkeményen a 3D akció/platform kategóriába tartozik. Stílusát, pontosabban küllemét tekintve bizarr, humoros, és egyben morbid, kissé szürrealista, meg persze horror – totál egyedülálló. Esetünkben rajzok alapján készült számítógépes grafika a háttér, mely felett egy madártávlatos felsőnézeti kamera rálátással rendelkezünk. Természetesen a kamera mindig igyekszik a legideálisabban követni a mozgásainkat, s általában itt szoktak elvérezni a játékok, főleg amikor nem tudják kezelni a kamerát. Most azonban sikerült ezt egész jól megoldani. Persze a játék során az R2 és L2 gombokkal bármikor, bármilyen szögben forgathatjuk a megjelenítést a nekünk tetsző szögbe. A Sony még 1997-ben karolta fel a Millennium gárdáját, hogy készítsenek egy valamirevaló kis kriptamesét. Ez az ekkor már 7 éves cégnek pont kapóra jött, hiszen az egyedülálló, immáron klasszikus Ghost 'n' Goblins játékot egészen idáig még senkinek sem sikerült új köntösbe tenni. Nos, a Medievil alkotógárdája lényegében ezzel próbálkozik most meg. Feltűnő egyébként, hogy a játék külsőleg nagyon hasonlít Tim Burton "Karácsonyi Lidércnyomás" című bábfilmjére, és ezt a tervező sem tagadja.



SZÉTRÁZLAK!

Szóval ott állunk a mi kis kriptánkban, s csak arra koncentrálunk nagy bőszen, hogy elintézzük ezt a kegyetlen Zarokot. Először is ismerkedjünk meg az irányítással. Nincs szükség túl sok gombra, mert az ugráson és a kardozáson kívül főbb dolgok úgysem fognak kelleni. Persze vannak kiegészítő mozdulatok is, mint például a futás (kétszer előre), vagy amikor a Négyzetet tartod nyomva, és egy idő után felengedve extra erőset is tudsz csapni. Van még egy védekezés gomb is, a Háromszög, amihez külön speciális mozgás is tartozik. A játékban előrehaladva felszedhetünk majd egy olyan tulajdonságot, amivel speciális falakat tudunk összetörni. Gondolom nem kell ecsetelnem, hogy a programozók hová szokták rakni előszeretettel a bonusz pénzeket, meg energiákat...
Ám az irányításnak ez csak a "sima" joystickosokra vonatkozó része volt, mert a Medievil az



Analóg joyt is, ezen belül pedig a Dual Shock-ot is támogatja. Gondolom mindenki jól tudja, hogy az ilyen "háromdés" játékoknál az analóg irányítás milyen pluszt jelent, s akkor a Dual Shock hangulatnövelő szerepéről még nem is esett szó. Szóval mindenképpen azt tudom javasolni, aki teheti, nem árt ha beszerez egy ilyen rázós irányítót, hiszen ez lesz a jövő (vagy már az is???)







A JÁTÉK KULCSA

Kulcsfontosságúak még a történet során jelentkező információszerző és egyéb segítő eszközök. Lovagunk nem a puszta kezével száll szembe a többi megszállott lelkületű zombi ellen, hanem a környezetében heverő fegyvereket fogja alkalmazni. Eleinte még jó lesz a kard, aztán a dárdák, de végül a játék legnagyobb poénja a csirkecomb dobálás lesz! Főleg kezdetben lesz érdemes keresni a könyves állványokat, mivel az ezeken lévő nyitott könyveket elolvasva hasznos információt kaphatunk mind az irányítást, mind pedig a továbbjutást illetően. A továbbjutás persze korántsem olyan egyszerű, hogy átsétálok a pályán aztán kész, mivel minden pályán más-más főellenség az, aki utunkat állja. Ezek ellen jó például a felszedhető pajzs, ami elég rövid ideig véd csak meg, viszont vannak még fiolák, amik az energiánk egy részét pótolják, de tagadhatatlanul a leghasznosabb az a forrás, ahol zöld buborékok szállnak fel a földből. Egy hosszabb pályán több ilyen is van, ezeken megpihenve pillanatok alatt teljesen föltöltődhetünk. Nehezítő tényező szokott lenni a lezárt részek kinyitása. Ezeket csak úgy tudjuk végrehajtani, ha megtaláljuk a nyitáshoz szükséges kőtömböt. Ez lesz a kulcs a továbblépéshez. Persze extra cuccokat is találhatunk, főleg ládákban és a már említett betörhető falakon belül. A játék ugyebár 22 pályás, így minden harmadikra jut egy főellenség. Egyet, kettőt talán még könnyen is el lehet intézni, de egyesek már túlzásba viszik a dolgot... Ilyenkor egyetlen taktikát lehet alkalmazni. Addig játszol, ameddig csak sikerül legyőzni. Nem kell tehát meglepődni, ha esetleg felállsz a játék mellől a főellenség után, s azt veszed észre, hogy 40 órát töltöttél el összesen a programmal.





ELŐRELÁTHATÓLAG OKTÓBER 22.-TŐL A BOLTOKBAN

A fenti kis teszt alapján próbálkoztam meg bemutatni azt a játékot, amely jelen pillanatban ugyan még nem beszerezhető, de már csak néhány hétig kell várnotok, s akkor aztán le is csaphattok a Medievil-re, hiszen valóban egy korszakalkotó játék. Persze aki azt hiszi, hogy a leírtakon kívül más lehetősége nincs is a játékosnak, az nagyban téved. Csupán nem szerettem volna lelőni azokat a poénokat, amiket mindenkinek saját magának kell felfedezni. Ilyen például, amikor mellékküldetésekben irányíthatunk egy másik szereplőt is (Mortent a földigilisztát), vagy amikor Dan egy tűzokádó sárkánnyá változik át. De most már tényleg elég a titkokból, azért van a játék, hogy felfedezzétek milliméterről-milliméterre...Amelyekből azonban elmondhatok akár ötezerszer is, azok a puszta tények:

- 22 pálya, mind más és más háttérrel és különböző feladatokkal.
- 55 féle különböző erejű szörny.
- Csúcsszuper real-time 3D grafika.
- Az eddigi legtökéletesebb fény-, és árnyékeffektek használata Playstationön (az ilyen stílusú játékok körében)
- Egyedülállóan szép, kellemes, a történethez illő zenéket hallhatsz, melyek közül néhányat Hollywood neves szerzői gondoltak ki.
-13 gyönyörűen szép full-motion videó bejátszás, melyek a lényegesebb pályák után mutatják be az eseményeket.
- Körülbelül 40 órát igénylő játékmenet.

És még így tovább, de hasznosabbnak tartok még itt egy értékelést. Ami tényleg megragadott a játékban, az a hangulata. A fantasztikusan jó grafikája csak hab volt a tortán, és tényleg érdekes maga a történet is, meg aztán az irányíthatóság szempontjából is igazán csúcspéldánynak nevezhető a Medievil. Ám álljunk meg egy pillanatra. Ez a játék egy most kezdődő platform-dömping első darabja, s biztos vagyok abban, hogy lesz ennél még jobb is, tehát nem szabad túlértékelnünk (persze alá sem). Ezért igen nagy gondolkodás után egy szép kilencvenötöst gondoltam ki, s ne felejtsétek el, hogy ez már csak öttel kevesebb, mint a tökéletes, vagyis amíg nincs másik ilyen stílusú játék, muszáj megvenni...

Bagó Péter

MEDIEVIL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK
✓ FANTASZTIKUSAN MEGKOMPONÁLT JÁTÉK
× VÉGÜLIS MINDEN OKÉ

95%

MEDIEVIL
INTERJÚ







A legújabb játékok, vagy a készülőfélben lévő programokról érkező legfrissebb hírek valamennyi olvasónkat egyformán izgatják – nyilván ezért is veszitek a lapunkat. Sokakat érdekel azonban az a téma is (legalábbis az olvasói visszajelzésekből így tűnik), hogy hogyan is jönnek létre az újságban ismertetett játékok, s mi inspirálja a szerzőiket. Pillantsunk hát be a színfalak mögé! Az alábbiakban a Medievil kulisszái "dőlnek le": egy interjú következik Jason Wilsonnal, Jason Riley-jal és Chris Sorellel a SCEE Cambridge munkatársaival, a Medievil alkotóival.

576Konzol: Kérlek mondjátok el, milyen szerepetek volt a Medievil fejlesztésében, és mivel foglalkoztatok korábban.

Jason Wilson (fő grafikus): Az elmúlt tíz évben a videojáték-iparban tevékenykedtem, mely idő alatt többféle géptípusra sok-sok játék tervezésében és grafikai munkálataiban vettem részt. Különböző fantasztikus filmeket/olcsó mozifilmeket nézek, rengeteg képregényt olvasok: ezekből merítem az ötleteimet – ja és persze frankó játékokkal játszom.

Jason Riley (grafikus): Korábban – még mielőtt csatlakoztam a játékiparhoz – illusztrációkat rajzoltam. Amióta elkezdtem a munkát a Millenium Interactive-nél (azóta már SCEE Cambridge) összesen négy játék fejlesztésénél dolgoztam a Medievil előtt. Az érdeklődési köröm a film, a művészet, és hogy jó kondiban tartsam a testem – négyszer egy héten. A Medievillel két évet töltöttem el; bizonyos háttereket csináltam, és az összes FMV bejátszást én készítettem, melyhez Aliast és Avoid Matadort használtam. Leginkább az olyan filmek hatnak rám, amelyeket Steven Spielberg, George Lucas, Peter Jackson, Tim Burton és Roland Emmerich rendeztek, vagy bármi más, ami gazdag színvilággal büszkélkedhet.

Chris Sorell (producer): A kilenc év alatt, amit eddig videojátékok fejlesztésével töltöttem, foglalkoztam grafikával, tervezéssel és programozással. Általában filmek, játékok, könyvek, és más dolgok is érdekelnek – legalábbis így volt ez, ameddig a Medievil fejlesztése el nem kezdődött. Ami a játékokat illeti, elsősorban Miyamoto-san iránt érzek nagy tiszteletet (Mario "feltalálója" – a szerk.), és a játékok iránt, amiknek a tervezésében részt vett.

576Konzol: Mi inspirálta a leginkább a Medievilt?

CS: Kétségtelenül az a stílus, amit Tim Burton képvisel; az a fura, kísérteties hangulat, ami az Addams Family féle filmekben, és ami – a játékok terén – a sok éves múltra visszatekintő arcade játékban, a Ghouls'n'Ghostsban tapasztalható.

576Konzol: Mi az, ami megkülönbözteti a Medievilt a többi akció-platformjátéktól, úgymint a Tomb Raidertől, a Croctól, vagy a Nightmare Creaturestől?

CS: Noha vannak olyan szempontok, amelyekből a Medievil hasonlít ezekre a játékokra, azonban a játékmenetének a keveréke teljesen más, mint bármelyiké közülük. A fő hangsúly nálunk a zombi-kaszaboláson van, amit néhány logikai feladvány – másodlagos faktorként – egészít ki, s a 'platform' játékmenet csak nagyon kis részét alkotja a keveréknek. A játéknak van néhány inkább RPG-kre jellemző eleme is, s a történetet elejétől végig átszövi egy nagy adag fekete humor.

576Konzol: Mennyi ideig tartott a Medievil fejlesztése?

CS: A projekt tervezése és a grafikai munkálatai '96 elején indultak meg, a programozás pedig a nyáron.

576Konzol: A kezdetek óta mennyi ember dolgozott a Medievilen?

CS: A programozás három emberrel indult meg, ebből később hat fő lett (beleértve magamat is). Négy grafikusunk plusz Jason Wilson (fő grafikus/tervező) dolgozott a játékon, s további két ember foglalkozott még a térképek kialakításával és az ellenségek elhelyezésével. A hangeffektusok és a zenék megalkotásáért megosztottan felelős a belsős audiocsoportunk három tagja.

576Konzol: Hogyan sikerült a grafika részletességét és szép formáit olyan elképesztő művészi szintre emelni?

CS: Hogy hűek tudjunk maradni a mi Tim Burton-ös stílusunkhoz, mindig is fontos volt, hogy a játék "motorja" nagyon erős és rugalmas legyen. Egy olyan rendszert akartunk létrehozni, ami a grafikusoknak teljes mozgásszabadságot engedélyez a világok kialakításához (ellentétben a rácsos-kockás alapú megközelítéssel, amit rengeteg 3D-s játékban alkalmaznak), és a munkájukhoz még további hangulati elemeket is biztosít – különböző programozott fény- és varázslateffektusok formájában.

JW: A régi 8 bites korszak játéktörténelme megtanít rá, hogy mi az, amit az adott hardver lehetőségeivel még meg lehet csinálni, és mi az, amit már nem. PlayStation-ön nincs bocsánat a durva kinézetű textúrákért!

576Konzol: Mi az a dolog, amire leginkább büszkék vagytok a Medievillel kapcsolatban?

JW: Reményeink szerint a látványosság terén egy új etalont hoztunk létre PlayStation-re, ami még az N64-et is megelőzi, függetlenül annak a hardveres trükkjeitől.

CS: Azt hiszem sikerült elérnünk egy olyan szintet a grafika részletességében, gazdagságában, és a 3D-s karakterek mennyiségében, amivel csak kevés játék veszi fel a versenyt.

576Konzol: Hogyan jött létre Dan?

CS: Úgy gondoljuk, Mr és Mrs Fortesque nagyon szerethették egymást, és egy egészen speciális alkalommal a fiuk, Daniel megfogant. Aztán valamikor negyvenhárom év múlva hősünk vitézként esett el egy csatában. Száz évvel ezután pedig a puszta csontokká elenyészett holttestét egy baleset folytán felélesztette egy igen erős varázslat.

JW: Chris Sorellel sok-sok éjszakába nyúló elmélkedés után többfajta csontváztípust is kidolgoztunk - volt robosztus Dan apró fejjel, kicsi Dan nagy rajzfilmes fejjel, de végül megmaradtunk annál a humoros, szikár külsőnél, ami most van. Mitch Philips, az animátorunk ezután kicsinosította a mi még durva Dan-ünket, majd azt még továbbfejlesztette az FMV jelenetekhez.

CS: Tetszett nekünk az ötlet, hogy egy olyan hősünk legyen, aki hősies ugyan, de ugyanakkor ügyefogyott is. Dan olyan lett, mint Dirk a Rettenthetetlen, csak épp zombi kiadásban!

576Konzol: Meséljetek nekünk a háttértörténetről.

CS: A történet lényege a klasszikus jó és gonosz ellentéten alapszik, de a cselekményszál azért fordulatokban gazdag... Amint említettük, Sir Dan halottként kezdi a játékot, csakhogy feléleszti egy gonosz varázslat mellékhatása, amit esküdt ellensége, Zarok varázsló használt ahhoz, hogy egy csontvázhadsereget hozzon létre. Zarok gonosz cselszövésének áldozataként Dan-nek nincs más választása, minthogy Zarok után eredjen, leküzdje a csatlósait, és átjusson a veszélyeken, amiket a varázsló hagy maga mögött. Dan küldetése elkerülhetetlenül Zarok kastélyába vezeti őt, ahol végül közvetlenül a varázslóval kell összecsapnia.

576Konzol: Vannak betervezve rejtett opciók / csalások a Medievilben?

JW: Ó persze – egy csomó!

CS: Nem beszélhetek a titkos opciókról – hiszen ezért titkosak.

576Konzol: Mennyi főellenség van a játékban, s miben különböznek ezek a többi platformjátékban fellelhető főgonoszoktól?

CS: Vannak ugyan főellenségek, de nem akartunk a Medievilből egy olyan játékot csinálni, ami túlságosan függ ezektől a karakterektől - inkább csak ott bukkannak fel, ahol azt a cselekményszál mindenképp megkívánja. Azt hiszem a karakterek, amiket készítettünk, nagyon egyediek - egy hatalmas, színes üvegből készült démon, egy óriási csápos tökfej, és ez csak kettő, ami hirtelen az eszembe jut.

576Konzol: Mennyi ideig tartott a komputer grafikás betétek elkészítése? Hány animátor dolgozott összesen a Medievilen?

CS: Csupán egyetlen grafikusunk dolgozott az FMV betéteken, míg a játékon belüli grafikákon három másik. Ez utóbbiak közül egy mint fő animátor tevékenykedett, a másik kettő pedig a játék összes karakteranimációjával, továbbá háttér és kiegészítő animációjával foglalkozott.

JR: A CG betéteken én dolgoztam. A játékban van 2 intro, egy outro, és 10 apróbb történetmesélő közjáték, mindez összesen 14 perc. Ezeknek az elkészítése másfél évet vett igénybe. Rengeteg helyszín volt, és rengeteg vágás, melyek még pergőbbé tették végül a cselekményt.

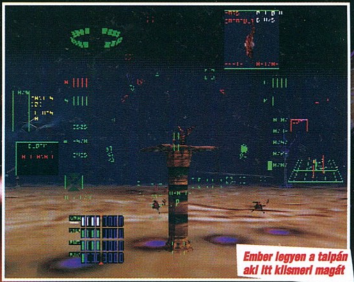


A „régi" naptár szerinti 10.600-as évben járunk. Egy különleges ásvány, a Marson bányászott lycosite felfedezése után az űrutazás mindennapossá vált, melynek eredményeként az emberiség kolonizálta az egész naprendszerünket. Négy nagyhatalom alakult ki: a Földi Dominium, a Mars Kartell, a Vénusz Szövetség, és a Merkúr Föderáció. E négy hatalom mindegyike persze még nagyobb hatalomra vágyik, s ezért az apróbb konfliktusok elkerülhetetlenek. Hogy ezekből az incidensekből eddig még nem lett igazi háború, az csakis az Egyesült Planetáris Nemzetek Szövetségének, UPN-nek köszönhető, mely szervezetnek mind a négy hatalom tagja. Mint a UPN elit békefenntartó alakulatának a parancsnokára, ránk hárul a feladat, hogy ez a helyzet továbbra is így maradjon – a dolgunk tehát nem más, mint a törékeny béke megóvása. Teherszállító konvojokat kell kísérnünk, bányákat kell megvédenünk, ráadásul – mivel a cím az "áruló", ezt már előrebocsáthatom – még a naprendszerünkön kívülről is fenyeget veszély...

ÚRKALANDOROK, LEHET KÉSZÜLNI!

XENOCRACY





Ember legyen a talpán aki itt kiismeri magát

A Xenocracy egy elég érdekes űrháborús játék, már legalábbis akkor, ha játéknak az ún. Szimulációs részét indítjuk el. (Ezen kívül van egy Arcade üzemmód is, ahol egyszerűen csak jönnek egymás után a küldetések.) A szimulációs üzemmódban nem csupán egy pilóta szerepét játszuk el, hanem valóban – ahogy a bevezetőben is áll – egy parancsnokot fogunk megszemélyesíteni, akinek több szempontot is figyelembe véve kell irányítania az alakulatát. (Ergo bizonyos fokig stratégiai játékról is beszélhetünk.) A játék főmenüjében az opciók egy "X" szárai között oszlanak meg. A bal felső száron a Kutatások ikonját találjuk. A kutatások menüjében a rendelkezésünkre álló "szürkeállomány" átcsoportosításával a következő témaköröknek tulajdoníthatunk kisebb vagy nagyobb figyelmet: hajókhoz tartozó energiabankok, lézerfegyverek, védelmi eszközök, csali-gépek (az ellenség figyelmének az elvonására), pajzsok, lopakodó üzemmód, gyorsaság, mozgékonyság. Az "X" jobb felső szárán három ikon látható: az aktuális helyzet áttekintése, tájékoztató a hadi eszközökről, és végül a legújabb híreket hallgathatjuk meg. (De visszalapozhatunk a régiekhez is.) Továbbhaladva a főmenüben a bal alsó száron a következők láthatók: a HUD (a hajó kijelzőinek) átrendezése, fegyver-operátor (a saját hajónkra) és segítő társ választása, a hajó és hozzá tartozó fegyverek kiválasztása. Az "X"-nek az utolsó szára már csak tájékoztató jellegű opciókat tartalmaz: tanulmányozhatjuk a történelmet, avagy információt kérhetünk a kalózokról és a bolygók holdjairól. (Ez utóbbi adatok nagyrészt a valóságot tükrözik – szóval a játék még oktatóprogramnak se rossz.) Néhány menüpont még az "X" szárai között is el lett helyezve, ezek közül csupán az alsó szárak közötti Optiont emelném ki, ezzel menthetünk állást. Nos, a játék menete tehát az alábbiak szerint alakul. Először is át kell néznünk az aktuális helyzetet, melynek a képernyőjén felül egy kördiagram szerepel arról, melyik hatalomnak mennyire megy jól, alatta pedig a naprendszerünk bolygóinak és egy aszteroidamezőnek az ábrái foglalnak helyet. A bolygók mellett – ha valamilyen katonai tevékenység zajlik a térségben – apró ikonok jelennek meg, ezekre rákattintva oldalt a következő betűk jelenhetnek meg: P – megelőző küldetés indítása, V – video-tájékoztató a beavatkozásunkat kérelmező hatalom képviselőjétől, A – a küldetés elfogadása. El kell tehát döntenünk, ki az, aki leginkább segítségre szorul, és annak a pártját kell fognunk. Ha már kiválasztottuk a küldetést, visszakerülünk a főmenübe, és az "X" közepére kattintva indíthatjuk az akciót.



Ez a pálya az egyik legjobban sikerült a játékban



Ez a hajó sajnos nincs "túldizájnolva"



magasból a város elég jól néz ki

Nagyon figyeljünk, hogy kinek az oldalán avatkozunk be, mert majd ennek megfelelően kell kiválasztanunk, mely hajókra lőjünk. A HUD-on a következő színekkel kereteződnek be az objektumok: zöld - Vénusz, piros - Mars, kék - Föld, sárga - Merkúr. Az egyéb színek a kalózokat és a rakétákat, továbbá a társunkat jelölik. A lényeg tehát mindössze ennyi: a "megfelelő színű" ellenfelet befogni (Négyzet, avagy ha a legközelebbi hajót akarjuk, akkor Háromszög), és odapörkölni neki (X). A fegyverek között a körrel tudunk válogatni. A hajónk sebességét, az R1/R2 gombokkal tudjuk szabályozni – ha mindkettőt lenyomjuk, turbót kapcsolhatunk be. A célpont sebességét az L1-gyel vehetjük fel, s a jobb manőverezés érdekében az L2-vel foroghatunk is. A küldetésekről – ha már végeztünk – távozni egy fajta dimenziós kapukon keresztül tudunk, melyeket az összes felső gomb lenyomásával lehet megnyitni. Az akció közben a társunknak is adhatunk parancsokat (törjön ki, segítsen nekünk, távozzon, vegye tűz alá a kiválasztott ellenfelet), ennek a menüjét elérni a Start, majd a Négyzet lenyomásával lehet. Ja, egyébként választható külső nézet is (a Select-tel), de nem túlzottan javasolt.

A küldetések után tájékoztatót kapunk a teljesítményünkről, amivel ha nem vagyunk megelégedve, újra indíthatjuk az egészet. Ha viszont a történet folytatása mellett döntünk, megtudhatjuk, hogy a tevékenységünknek köszönhetően hogyan alakult a politikai helyzet, és értesülhetünk a legújabb hírekről (politikáról, új fegyverekről, kalózokról). Amennyiben a harcok közben a társunkat kilőtték, az aktuális figura némi gyógykezelésre szorul – szóval ne felejtsünk el a helyére egy másik pofát betenni.

A játék során 60 különböző holdfelszín felett csatázhatunk, s eközben több mint 50 fajta hajó bukkan fel a képernyőn. A folyamatos kutatásoknak köszönhetően a fegyverek száma sem csekély: összesen 36 típust számolhatunk össze. A Xenocracy tehát egy elég igényesen megtervezett és kidolgozott játék, de mégis van vele egy kis problémám: leri róla, hogy csupán egy PC konverzió. Grafikailag amit nem tudtak a konzol változatból kicsikarni, azt leegyszerűsítették, ugyanakkor nem használták ki a PlayStation frankó fényeffektjeit, és egyéb hardverileg támogatott effektusait. A legszembetűnőbb azonban a menürendszer változatlan formában való átkonvertálása: egy PC magas felbontású monitorán ugyebár nagyon korrekt volt minden, ám egy TV képernyőjén alig lehet elolvasni az apró betűket.

V.Z.

XENOCRACY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ ÉRDEKES TÖRTÉNET ÉS JÁTÉKMENET
× CSUPÁN EGY LEEGYSZERŰSÍTETT PC-KONVERZIÓ

76%





GHOST IN THE SHELL

攻殻機動隊

AZ EGYIK LEGHÍRESEBB ANIME FILM JÁTÉKA!

Előző számunkban olvashattátok egyik levélírónk panaszát, miszerint nincs Manga rovat az újság hasábjain. Nos, Manga rovatot nem ígérhetek, azért egy olyan játék kerül most tesztelésre, amely szervesen hozzátartozik a japánok kedvenc időtöltéséhez, azon belül pedig a Ghost in the Shell nevet viseli.

Masamune Shirow volt az, aki kitalálta ezt a történetet és ezzel elindította a lavinát. A film fergeteges sikert aratott, a Mangának köszönhetően. Mivel a Sony igen taktikusan tudta, hogy a japánok megdöglenek a Animeért, rögtön csinálták is a filmből egy kafa kis játékot, ami nem csak a japánoknak, hanem a Martinnak is nagyon tetszik. A másik dolog meg az, hogy az Akira után a Ghost in the Shell volt a második Anime, amit az angol mozikban nagy hírverés kíséretében bemutattak, tehát azt hiszem, egy ilyen magas színvonalat megütő film méltán számíthat jó számítógépes adaptációra.

A főszereplők természetesen emberek, ám nem egyedül – a hadsereg készített ugyanis egy úgynevezett Fuchikoma robotot, mely leginkább egy pókra hasonlít, mind tulajdonságaiban, mind pedig kinézetében, de emberek irányítják. Az pilóták ezekben a robotokban helyezkednek el úgy, hogy tele vannak aggatva mindenféle dróttal, így érzékelik a sérüléseket, vagy eséseket. Nem babra megy tehát odabent a játék, vigyázni kell, mit hogyan csinál az ember...Ezt a robotot hívják az Anime-ban "Mecha"-nak.

Szóval a játékban egy ilyen kis pók szerepében tetszelgünk majd, ám mielőtt élesben lépnénk az ellenfeleink puskacsövei elé, tekintsük át a menükben történő lehetőségeinket. Az Options a beállító menü, ahol a hangokon kívül a képernyőt is tudjuk kalibrálni (TV-től függően szélesíthetünk, illetve szűkíthetünk). Aztán van még egy olyan opció is, ahol az eddig megszerzett videó-részleteket nézhetjük újra. Zárójelben jegyzem meg, hogy a játék videói nagyon frankók. Tökéletes rajzfilm az egész, ám a legjobb az egészben az, hogy nem a rajzfilmből kivett jelenetek vannak a játékban, hanem teljesen újat generáltak neki! Szóval valódi minőségi mozira kell felkészülni mindenkinek, aki valaha is csak Manga játékot keresett. A memóriakártyás teendőket is el tudjuk intézni, szerencsére 1 blokkot foglal el egy állás, amit minden pálya végén tudunk kimenteni. Amúgy éles bevetés előtt van még egy igen komplikált gyakorló mód, melyről majd még szeretnék egy picit bővebben is értekezni. Szóval akkor határozzuk meg a játék stílusát. Belülről – illetve választásunktól függően kívülről is – láthatjuk azt a bizonyos "pókrobotot", melyet irányítanunk kell. Az ilyenkor szokásos előre/hátra, jobbra/balra irányokon kívül belép az, ami miatt elég egyedülálló lett a játék. A való életben egy pók mindenhová fel tud mászni – hát ezt most már egy robot is képes megtenni, mert a Ghost in the Shell-ben akár 45 fokban is álldogálhatunk egy épület oldalán. De nem csak ez az érdekes. Vegyünk példának egy falat, amire szemből megyünk fel rá, s közben lövöldözik ránk egy helikopter. Az idióta pilóta ezután nem tud eltalálni (mivel bebújunk egy eresz alá a tető alatt, ide meg ő nem tud lefelé lelőni), innen aztán bátran kilőhetünk bárkit. Hmmm. Egy picit belemélyedtem ebbe a pókos dologba, de higgyétek el nekem, ez egész egyszerűen valami fantasztikus.

Akkor maradjunk a képen látható dolgoknál. Lent jobboldalt egy picike térkép látható, ahol nyomon követhetjük az útvonalat, de legfőbbképp az ellenségek, illetve utánpótlások helyszínét. A térkép felett egy csík helyezkedik el körben, ez pedig az energiajelzőnk. Ha pirosan villog, az már nagyon rosszat jelent. Ilyenkor kell valamilyen elsősegélycsomagot magunkhoz szólítanunk. Még itt a jobboldalon fent található egy iránytű, ami szervesen segít minket abban, hogy el ne tévedjünk, mindig az éppen aktuális cél felé mutat. A baloldali kijelzők pedig nem minden esetben vannak a képen. Ugyanis nem minden pálya olyan, ahol ezekre az adatokra szükség van. Például csak néhányszor lesz az, hogy embereket kell megmentenünk, vagy időre kell valamit csinálnunk.







Ilyenkor ezeknek a számoknak ad helyet a képernyő. Tüzelni a robot egy géppisztollyal és egy rakétával tud, amiből csak a géppisztoly van végtelenített töltényekkel felszerelve, a rakétákat igenis meg kell szereznünk. Az ellenfelekről nem beszéltem még, meg a becélzási módszerről. Nos lőni bárhová lőhetünk, de néha már annyian vannak a képernyőn, hogy nem is győzzük majd hová kapkodni a fejünket. Éppen ezért, ha valakinél 1 másod-



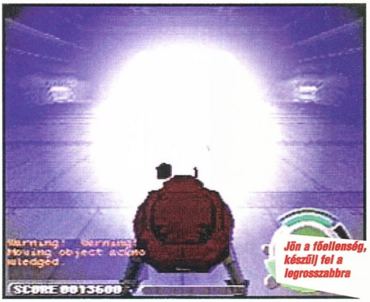


percnél tovább időzünk, azt a gép egy célkeresztbe rakja, s ilyenkor rögtön könnyebb lesz elintézni. Akiket pedig nyirbálni kell, csak és kizárólag robotok lesznek, persze mindenféle változatban előfordulnak, csak nehogy valaki teljesen monotonnak érezze a játékmenetet.



Teljesen felesleges így szemtől-szemben párbajozni

Akkor most vissza a gyakorláshoz. Egy speciális pályasorozatot kell teljesítenünk, melyen bábukat kell időre lelövöldöznünk. No, de választhatunk is, hogy az összest megsemmisítjük, vagy csak amennyi éppen ahhoz kell, hogy kinyíljon a másik aréna kapuja. A különbség mindössze csak néhány ezer pont, ám ezek meg a videóknál jönnek majd jól. Szóval eleinte csak le kell lőnünk néhány mozgó bábut és kész, de amint végeztünk megnyílik egy átjáró egy másik helységbe, ahol már vissza is lőnek ránk. Összesen 5 ilyen aréna van, egyre nehezedő ellenfelekkel, egyre kevesebb idővel, és egyre nagyobb bejárható tereppel. A végén lesz még egy főellenség, amit ha sikerül elintézni, ha nem, mindenképpen megnézhetünk egy videót. S most jön az, hogy milyet. Összesen 10 db animációt játszik le a gép, attól függően, hogy meddig jutottunk el a gyakorló pályán, és hogy hány ellenfelet öltünk meg, s ezáltal mennyi pontot sikerült szerezni (a menüben lehet megnézni a toplistát). Érdemes megnézni mindet, mert bitang jó minőségűek. Végezetül lássuk, mi is történik az éles missziókban. Összesen 17 pálya van, melyek elején a professzor mindig elmagyarázza mi a feladatunk, s némelyik előtt még elég hosszú videókat is végiggyönyörködhetünk. Szóval eleinte csak apróbb, egy lövéssel elintézhető ellenfeleket ad a gép, itt lehet gyakorolni. Ám a harmadik pályán már vért izzadtam, hogy sikerüljön továbbjutnom, mert a nehézség számomra egy picit el volt túlozva. A lényeg az, hogy ismerd a pályát, tudd, mihol van, mert ha időre kell valamit cselekedni, akkor egy rossz lépés és elszállt a továbbjutás. Nos, valami ilyesmi a harmadik pálya is, ahol veszélyes nukleáris tölteteket kell felrobbantanunk időre. De



Jön a főellenség, készülj fel a legrosszabbra







Néha nem könnyű eligazodni a labirintusokban

ez még mindig csak a harmadik pálya volt... Egyébként minden pálya után egy főellenséggel kerülünk szembe, akinek energiája a képernyő alján látható. Menteni csak ezek után tudunk.

Szóval valami ilyesmi játék ez a Ghost in the Shell. Ha engem kérdeztek arról, érdemes e megvásárolni, akkor nyugodt szívvel ajánlhatom, mert stílusának eddig a legjobb darabja a Sony új üdvöskéje. S azt hiszem, most egy ideig ez a trón megdöntetlen marad. Ami az értékelést illeti, grafikailag a környezet ha nem is a legjobb, de az átvezető képsorok mindenért kárpótolnak. A kezelhetőséggel nincsenek különösebb problémák és a nehézséggel sem. S akkor elérkeztünk a legütősebb részhez, a zenéhez. A végén a készítőknél fel vannak sorolva a zeneszerzők, akik között olyan nagyságokat fedezhetünk fel mint Westbam, szóval az ilyen stílusú zene rajongói is meglelhetik a jót ebben a játékban, mivel a videókkal együtt a zene annyira jól fest, hogy otthon tátott szájjal bámultam végig az introt. Ami talán visszavetett egy kicsit a lendületemből, az a túlzott nehézsége, ami mondjuk egyénenként változó, de a harmadik pályánál már elakadtam, s azt hiszem nem csak azért volt, mert ennyire béna lennék. De ne keseregjünk, inkább vásároljunk, mert ez idáig stílusában a Ghost in the Shell a legjobb.

Bagó Péter

GHOST IN THE SHELL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ MANGA-KRÁLY
✓ ZENÉK=GHOST IN THE SHELL
× A GRAFIKA TÚL EGYHANGÚ

90%







Úúúúú, de királyok vagytok! Úgy látszik, a múltkori kijelentésem (amely a Csevegőbe érkező levelek szellemi színvonalára vonatkozott) értő fülekre talált, mert pont egy tonna levél érkezett, és érkezik folyamatosan (habár a szellemi színvonalat ezek sem emelték meg maradéktalanul, de legalább mocorog a "dolgozó nép"). Nehéz volt mazsolázni, de azért megpróbáltam... Sőt, mivel ennyire karmoljátok a témát, ezért a Csevegőt ezennel két oldalasra növeltem (nem ígérem, hogy ez állandóan így is marad...). Bagó Pétert pedig száműztem egy időre, foglalkozzon egy kicsit a dolgával is, és gyártson jó kis leírásokat – majd kiderül az egyik levélből, hogy ezt mire értettem! Az illusztrációkat az ECTS '98-on elsütött képeim közül válogattam, remélem tetszenek. Legalább most majd elhiszitek, hogy ott azért nem csak a játékok csavarják el az ember fejét! Na, nyomi...

Hello mindenkinek!

Már megint én lábatlankodom itt a lábatok alatt a negyedik levelemmel tisztelt 576 Konzol szerkesztőgárda! A nevem még mindig Kőrösi "Gamer" Bálint, és még mindig a PSX a legjobb.

(Édes-kedves Bálint, kérlek most egy ideig ne írj levelet, mert a szerkesztőségben már mindenki a te irományaidat gépeli befelé – ha nem lennénk ennyien, ennek a számnak a megjelenése legalább egy hetet késett volna! Pihenj, lazíts, mert rajtad fog meggazdagodni a Magyar Posta!)

Nos, már 1 hét + 1 napja nem írtam nektek (megint éjszakai "műszakban" vagyok), de most megint az idegszálaitokon fogok táncolni elmés kérdéseimmel, és még elmésebb irományaimmal! Egy aprócska megjegyzés: a levél az egész gárdának szól, de ha megengeditek, Bagó urat fogom mindig emlegetni, mert eddig ő válaszolt nekem, tehát az egyszerűség kedvéért rá hivatkozom. Na lecc gó! (4-es voltam angolból, a helyesírással még hadilábon állok.)

1.Először is hadd hívjam fel a figyelmet erre a papírra, mert Bagó Péterrel már megosztottam eddigi leveleim alapjául szolgáló Mortalos füzetből kitépkedett lapok származását, de ez most más, érzem, ez más, ez az igazi... Elnézést, de már semmiféle felelősséget nem vállalok az itt leírtakért.

(Itt most egy remek, salátához hasonlatos papír-matériát képzeljetek el, hangyányi betűkkel TELEÍRVA.)

2. Itt, a 2-es (a szerencseszámom) pontban egy letolással hozakodnék elő, ráadásul duplán, ugyanis mindkét újságra vonatkozik:

Most olvastam végig a Konzol duplaszámot teljes egészében (szeretem lassan kiélvezni a dolgokat...), és utoljára hagytam Szuper Gábor cikkét Márton Csabával. Hogy miért??? Mert egyáltalán nem találom jó ötletnek ezt a "Kérdezz-Felelek" cikket. Szerintem az olvasók 5%-át érdekli ez a téma, és ebben benne foglaltatik a Márton Cs. rajongó lányok tábora is (ezzel nem megsérteni akarom az újságot, pláne Szuper Gabit (Gábort), csak épp arra próbálok rámutatni, hogy szerintem azt az egy oldalt bőven fel lehetett volna használni másra is). Ezt a részt a Martinnak, a főszerkesztőnek írom: régebben azt mondtad, azért nem lesz egyelőre Csevegő (könyörgöm, Fecsegő), mert nem mersz elvenni egy oldalt tőlünk, és akkor se szó, se beszéd, ukmuk-fuck berakjátok az újságba a Márton Cs. cikket. Ez ronda húzás volt, ilyen szempontból. Másik szempontból (a Gábor szempontjából) viszont ő is biztos sokat piszmogott vele, mire összehozta ezt a cikket, ezért őt nem is érheti vád. Tehát egyszerűen csak nem értem, miért??? Miért , miért???...

(Radikális megoldás született – nem lesz több Márton Csaba interjú, és Gábor sem dolgozik már nálunk – nem a MCS interjú miatt! Helyette van viszont Ádám, viszont ő nem csinál interjúkat. Van viszont Medievil interjú, remélem ezzel már meg vagy elégedve!?)

Tudom, az ilyen leveleket messze elhajítod, de remélem sikerült úgy fogalmaznom, hogy ne legyen sértő, mégis legyen valami jelentéstartalma. Ja, az 576 KByte-ban ugyanez volt, csak ott már régebb óta. Remélem tehát, hogy több ilyen cikket nem terveztek az újságokba, de legalább a Konzolba ne, mert így is "fojtogat a helyhiány" effektus van érvényben... vagy mégsem???

(Fojtogat, mint frissen akasztott embert a kötéééééé...grrrr ....blöehhhh...khmmm)

Na, ezután a durva kicsengésű pont után csendesebb vizekre evezek.

3. Még mindig Szuper Gábornál maradva egy kicsit: CoVboy azt mondta, még anno a 98/5-ös számban, hogy "új vendéget köszönthetünk csapatunkban. Pontosabban nem is olyan új, mert a Konzolban már elkövetett egy-két dolgot..." Tehát, Szuper Gábor=Gabor a poo-val!!! Mert tudomásom szerint ő az egyetlen Gábor nálatok!

(Egyenlő volt, de már nem egyenlő. Illetve nem nálunk.)

4. Egy kicsit hadd legyek megint rosszmájú: a duplaszám adatai az N64 VS PSX viszonylatról:

- Nekünk, a PSX-es TÁRSADALOMNAK olyan jó dolgok jelentek meg az újság hasábjain, mint: Cardinal Syn, Konoa, Tombi!, Treasure of the Deep, Point Blank, Spice World (Viktoria Rules, marhára cool volt az a kép róla, csak kicsi!)

- Ellentétben az N64-en: Aero Gange, Dual Heroes, stb... Ja, a Wayne Gretzky's 3D Hockey-ban marhajó az a kép, amikor "a fehér csatár úgy áll ott, mint aki lenyelte az ütőt!! Na jó, volt egy Mystical Ninjájuk és kész.

Szegény Nintendo... Maga ellen dolgozik. Majd viszek virágot a sírjára.

Félreértés ne essék, nem vagyok egy megszállottan gyűlölködő típus, de azt hiszem a Nintendo kiérdemli ezt gépet, és emberek, játékosok (külön embertípus) ezreit vágták át ezzel. Gyenge programkínálat silány kivitelben. Ellentétben a PSX-en nagyátlagban először a játszhatóság (az egy másik dolog, hogy itt, ezen a ponton is lehetnek szemét játékok, de azok olyan csúnyák, hogy eleve elrettentő példaként szolgálnak. Majd aztán, illetve ebből következőleg baró grafika, ami mellékkérdés, de akkor is megvan, és jó!)

(Igazad van, valóban gyengébb a N64 kínálat, de bízunk benne, hogy ez rövidesen meg fog változni. Annyi játék mondjuk biztosan nem lesz soha, mint PS-re. Viszont PS-re elég sok retek játék jön ki, sajnos egyre több. A legjobb – de nem a legolcsóbb – megoldás, ha mindkét gépet beszerzed.)

Ja, ha már az adatoknál tartunk:
PSX, N64 %-os megoszlás:
PSX cikk: 18db 58%
N64 cikk: 12db 38%
Egyéb: 4%
Valamint cikkírók:
Martin:6 cikk (hírekkel együtt) 18% (+ újságszerkesztés)
Vári Zoli: 13 cikk 39% (+ 576 KByte-ban is)
Bagó Péter:5 cikk 15% (+ levelek válaszolgatása)
Gabor a poo: 3cikk 9% (+ gyerek)
Veres Miki: 5 cikk 15%
Szuper Gábor: 1 cikk

Ehhez még annyit fűznék hozzá, hogy Mr. Vári "KON" Zoli teljesítménye felülmúlhatatlan: az 576 KByte-ban is megírt 6 iszonyatosan hosszú cikket, ezért külön dicséretben illik részesíteni: kapjon egy fehér pólót! Csak vicc volt Vári mester (ha szólíthatom így). Na persze nem mintha a többiek nem dolgoznának ennyit, csak éppen feltűnő, hogy minden cikk alatt a sejtelmes V.Z. szignál áll... Csak így tovább!!!!!

(Vári Zola a legtermékenyebb elvtársunk, csak egy kicsit le van lassulva. Amit ír, az viszont "szentírás"! Kivéve, amikor nem.)

5. Martin, ez a kérdés direkte neked szól:

Neked van géped (konzolod), mert a 97/3-as 576 KByteban a Secret of Evermore-ban azt írtad, hogy nincs, de ha vennél valamit, az csakis SNES lenne. Szerintem mostanra megváltozott a helyzet, mióta főszerk. vagy! Szóval?

(Nincs. De még mindig szúrom az SNES-t. A haverokkal csak PS-ön játszunk, leginkább Tekkent.)

6. Ez lehet, hogy az utolsó pont lesz! (még nem biztos) Még sosem voltam ilyen rövid!

Tehát: Az összevont 576 Konzol Csevegő nevű megkülönböztetéssel megáldott oldalon (miért Csevegő, miért nem Fecsegő?) azt olvastam az összes levélírónál, hogy a KÓD-X-be lehetne Gran Turismo kód, meg Fifa 98 is. Sőt, még a Tekken 2-höz is kértek csalásokat! A Final Fantasy sem maradhat ki a sorból! Háááát, öregem, én ezt nem értem! Miért kell a Gran Turismohoz kód? Abban az a jó, hogy TE szerzed meg a kocsikat (pályákat)! Tapasztalatból beszélek, egyébként nem GT Hifi, hanem Hi-res GT a megnyerhető opció neve! (A Fifához sem kell kód, úgy érzem, szerintem nem azért kapott kilencven-akárhány százalékot, mert kódok voltak benne.) A Tekkenhez nincs is kód, kivéve, mikor a karakterválasztásnál lenyomva tartod a select-et! A Final Fantasy-t pedig nem szabad /lehet meggyalázni kódokkal, csalással! Én tényleg nem értem, hogy miért kell kóddal játszani egy játékot. Régebben engem Kódembernek hívtak, mert ahol csak tudtam, csaltam. Aztán megvettem a Playstationt, és elkezdtem nyomatni a gamékat. Tomb Raider 2, Final Fantasy, MDK stb...-nél kód nélkül láttam meg a befejező képet! Én már rájöttem, hogy CSAK úgy érdemes játszani valamivel - legyen az PSX, N64, SNES, SEGA, bármi -, hogy nem csalsz. Azért írták azt a programot, hogy szórakozz vele, ne csalással végigrohanj rajta, aztán félredobd! CSAK így érdemes/szabad leülni játszani. Nem mondom, én is már a hajamat téptem a Tomb Raider 2-ben - a T.J. által Fedélzetnek titulált pályán -, de azért kitartással, KITARTÁSSSAL, akarattal végigmentem rajta (ill. végigmentünk, ezúton is szeretném megköszönni K.V. Kancsinak és K.I. Pingunak a segítségét!). Lehet, hogy a Playstation miatt gondolkodom így, lehet, hogy nem, de mindenesetre amit itt leírtam, az színtiszta igaz.

(Néha én is gyalázatnak tartom a csalást – némely játékoknál – de egyébként nincs ellenemre. Csak azt útálom, amikor olyan játékokhoz könyörögnek csalásért, amihez felesleges.)

Az más, hogy ha egy játékban a kód nem örökélet (végtelen energia) Összes tárgy... Pl. új szereplő (fegyver), akármi, amit csak kóddal lehet behozni, sehogy máshogy nem, sem végigjátszással, sem sehogy. Ne könnyítsd meg a dolgod kóddal, hidd el, sokkal nagyobb lesz az élvezet! Én már rájöttem erre! Nos, nem számítottam arra, hogy ennyi minden eszembe jut a témáról , de úgy érzem, le kellett írni, és ha te is úgy érzed, rakd be a Fecsegő-be, mert úgy érzem, van mondanivalója a 6-os pontnak.

(Oké, de várom a megrögzött "csalók" hozzászólásait is.)

Ja! A Kilóbájt-ban nem mindenki írja alá a cikket! Követelem, hogy írják alá! Ha már megírja azt a hosszú cikket, legalább tudjuk, ki követte el! Na asszem ennyi! Kösz a hallgatást!

(Apám, ne itt követelőzz, hanem a CoVboynál. A Kbyte az ő asztala. Széke. Sámlija.)

Ui.: Remélem, az érintettek kapcsolatba kerültek valamilyen formában a levelemmel!

(Okvetlen.)

Ui.2.: A modellezés miatt nem írtam, de bepótolom!!!!!

Ui.3.: Az előző pont fenyegetés, köv. levelem már készül!

Ui.4.: Küldök válaszborítékot, mert lehet, hogy nem kerülök be a Fecsegő-be... (vicc volt), pedig mondtátok, hogy kevesen írnak. Ha csak ez a gond, én megoldom...

(Nem kell válaszboríték, majd mindig itt a Csevegőben válaszolok.)

Ui.5.: Remélem, nem okoztam többletmunkát senkinek...

(Ááááááááá, dehooooogy...)

Maradtam kiváló tisztelettel: Kőrösi "Gamer" Bálint

Martin!

Először is szeretném megköszönni, hogy válaszoltál levelemre (a Final Fantasy 7-hez kértem segítséget).

Most kb. a 2-es CD felénél tarthatok, de egy pont óta nem akar történni semmi sem. A legutolsó történés a rakétakilövés, meteorba csapódása, Cloudék katapultálása volt. Azóta viszont bárhová megyek, bárkivel beszélek, nem akar folytatódni a cselekmény. Már többször is bejártam azóta az egész térképet, minden várost, beszéltem a szereplőkkel, de semmi. Mit tegyek? Annyit megtudtam egy-két szereplőtől, hogy a Shinra csapatok Midgarban gyülekeznek, meg hogy valami ágyúval készülnek lerombolni a védőfalat, amit Sepiroth húzott az északi kráter köré. De különben nem történik sehol semmi.

(Szerintem Cosmo Canyonba kell menned, az öreg Bugenhagenhez.)

A másik, hogy mivel elakadtam, és mást nem nagyon tudtam csinálni, megpróbáltam megszerezni a Final Attackot, de az sem jött össze. Pedig úgy csináltam, ahogyan a KÓD-X-ben leírtad: beneveztem, elértem 64 ezer, vagyis 65 ezer pontot (64-nek kell lenni pontosan, vagy annak mindenképpen meg kell lennie, de lehet több is). A gép ugyanis 65 ezerig számolja. Amikor ezt megszereztem, gyűjtöttem még 32 ezret. (Ez is több volt valamivel, de az biztos nem baj, ugye) Ezután megvettem az Omnislasht (Cloud Level 4-es Limitjét). Ismét beneveztem, de persze nem ajánlották fel a "Secret Duel"-t. Lehet, hogy a "kicsit később" kifejezést értelmeztem rosszul, de többször is próbáltam, többféleképpen, de nem jött össze mégsem. Pontosan mit jelent a "kicsit később"? A Final Attack megszerzési módját pontosan és részletesen írd le. Köszi! Ez lenne a két legfontosabb kérdésem.

(Esküszöm, hogy úgy kell, ahogy leírtam. Először megveszed az Omnislasht, utána a W-Summont, utána benevezel a Secret Duelre, és megnyered a Final Attackot. Nem értem, mi nem jön össze itt neked???)

Martin! Ha még lehetséges, akkor kérlek írd meg a mostani KÓD-X-ben a megoldást. Nagyon örülnék, mert szuper ez a játék, csak lehet, hogy túl béna vagyok hozzá. Mondjuk eddig nagyon jól ment minden, kitenyésztettem már az arany Chocobo-t is.

(Nem lehetséges.)

Még lenne egy apróság: örök pénz. Melyik városban? Mert már sok faliórát megvizsgáltam, de egyikben sem volt azok közül ticket.

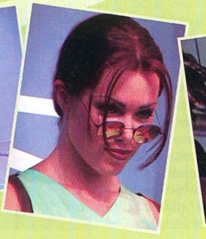
(Nincs ticket. Kamu volt. Én is beszoptam, aztán írtam a Square-nek...)

Szóval, ha lehetséges, akkor írd meg a válaszokat az augusztusi számban, ha nem, akkor a szeptemberiben!

Előre is nagyon szépen köszönöm:
Kálmán Tamás

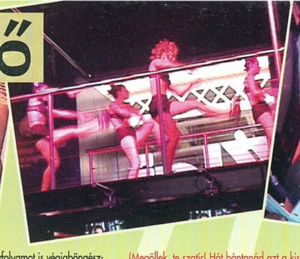
Csá Martin!

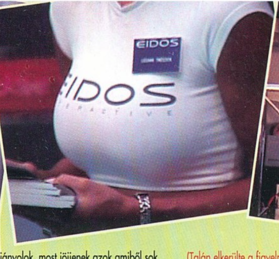
Mivel a KONZOL duplaszámának első csevegőjének végén azzal fenyegeted szegény olvasót, hogy talán nem is lesz több csevegő, meg olyat mondasz, hogy a magyarországi konzolos szféra elgyengült szellemileg, így gondoltam egyet, és úgy döntöttem, írok ennek a Martin gyereknek, nehogy már azt gondold, hogy mindenki olyan bárgyú, mint pl. ez a SONY bátyja. Talán ez az iromány is bekerül a következő Csevibe, ha már olyan intelligenciahiányos levél bekerült, mint az övé. Akkor fogjunk bele. Talán kezdjük egy kis nosztalgiázással. Rendben? Mivel már vagy cirka öt éve

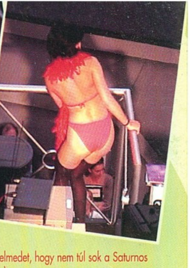













veszem az 576-ot (az első két évfolyamot is végigböngésztem még annak idején, igaz, ezek a számok csak kölcsönben voltak nálam), talán nem túlzás, ha azt mondom, a kezdetektől fogva olvasótok vagyok. Remélem, a konzolos kollégák is észbe kapnak, és írnak neked, de nem olyan barom leveleket, mint ezé a SONY bátyáé. Remélem, a Csevegő szintje hamar megüti a régi ZOLEE vezette csevegőket. (Tényleg, mi van vele? Mármint Aprili úrral. Él még?)

(Él, de szerintem csak rémálmaiban jönnek elő a "Csodálatos Főszerkesztői Élet" emlékei. Néha nem is csodálkozom...Most gázzal foglalkozik – propán-bután-okosan.)

Emlékszem az első 576-ra, mindjárt az első oldalon mindenre elszánt arcok virítottak, úgy, mint a ZOLEE meg a te képed, meg még jópár, az újságtól már rég elment arc. Néha elmerengek a régi szép C-64-es időkről, ilyenkor eszembe jut pár régi nagy játék (pl. Creatures 1-2, Flimbo's Quest, Zamzara, Last Ninja 3, stb.). Aztán 1993 májusában már áttértem a konzolokra, pontosabban ezidőtájt vettem meg a SNES-t, főleg a műholdas csatornákon látott reklámok és műsorok, no meg az 576 első Konzol rovatai segítettek abban, hogy a SNES vagy a MD közül melyiket is válasszam. Szerencsére a SNES mellett döntöttem, hiszen azért mérföldekkel jobb gép, mint a MD. Kicsit azért meglepődtem a "szelektív amnéziádon", hogy nem emlékszel egy olyan legendás SNES játékra, mint a Donkey Kong Country, hiszen, ha jól emlékszem, agyondicsérted (jogosan) a tesztelésén (95/1).

(Figyelj, hadd ne kelljen már mindenre emlékeznem – főleg akkor ne, ha 6 éves játékokhoz kérnek tőlem kódot. Egyébként természetesen emlékszem a gémre, de idegesített az a levél...)

(Még egy pillanatra térjünk vissza a SNES-hez és a MD-hoz.) Mivel szerintem kis hazánkban még mindig elég nagy e két gép tábora, úgy havonta-kéthavonta áldozhatnátok egy-két oldalt nekik. Mondjuk lehetne a rovat címe "CLASSICS". Ezen az egy-két oldalon bemutathatnátok pár klasszikus vagy nem olyan régi SNES és MD játékot. Szerintem ki lehetne tölteni ezt a pár oldalt egykoron méltatlanul mellőzött játékkal. Pár dzsunga PSX-es játék helyett tán nem lenne rossz ötlet. Na de az csak egy javaslat, rajtatok áll, megfontoljátok-e.

(Ebben a szerencsétlen újságban a piacon lévő játékokat szeretnénk bemutatni, segíteni a vásárlásban. És a kínálatban a dzsunga progik is benne vannak. Egyébként a MD és az SNES már nem megy annyira.)

Ennyit talán megérdemelne a két gép. Na majdnem elvesztettem a fonalat. Öt boldog SNES-es év után váltottam át a N64-re, a Nintendo csodagépére. S jelenleg ugyancsak két játékom van (nem mindenki olyan gazdag gyerek, mint a sok PSX CD-s SONY bátya), a Diddy Kong Racing és a Turok, azt már most elmondom, hogy az állkapcsomat nagyon gyakran kell visszacsatolni. Nem kérdéses, melyik gép a következő generációs konzolok etalonja (N64 rules).

(Még ugyan nem rules, de reméljük, hogy rövidesen fog.)

Az újság (mármint az 576 Konzol) nagyon király, tudom, hogy sablonos duma, de hát csak ezt lehet mondani. Csúcs a design, a tartalom, van már csevegő is, mi kell még?

(Plusz 8 oldal, elsőként. Aztán egy poszter. Nekem egy VR6-os Golf. Némi költőpénz. Olcsó szerelem. Ja, olyan nincs!)

Szerintem jó dolog az újság, ami csak és kizárólag konzolokkal foglalkozik. Most váltsunk át könnyedebb témákra! Te Martin, szólj már a "kishúgodnak", hogy ha nincs más, akár a TEKKEN 2-vel is eljátszanék vele. Utána más dolgokat is "játszhatnánk", van egy-két ötletem. Pl. megmutathatnám neki a saját "botkormányom", és elmagyaráznám azt is, hogy kell használni. Bár a kép alapján nem hiszem, hogy sokat kéne magyaráznom. Szerintem tudná, mit kell vele csinálni.

(Megöllek, te szatír! Hát bántanád azt a kis ártatlan lánykát? Azt a hamvas barackot? Hát leszakajtanád zsenge élete bimbózó virágát? Soha, inkább én szakajtom le. Reggel húgom, este...is húgom, napközben is húgom...)

Más. Említetted a tetkókat (kisfiús kép), és arra gondoltam, pár nonfiguratív dolgot én is varratok. Persze ha lesz felesleges lóvém.

(Haverkodj össze egy tetováló művésszel, tégy neki valamilyen szívességet, és majd ingyen fog megvarrni.)

Tényleg, erről jut eszembe! Ha jól emlékszem, te régebben metál zenét hallgattál. Erre utal pl. Doom 2 ismertető (94/7) alatti kis megjegyzésed, amint az én egyik kedvenc bandámat, a Pantera nevét említetted. Meg volt pár elejtett félmondat a Suicidal Tendencies-ről. Kíváncsi lennék, hallgatsz-e még extrém zenéket, vagy pedig te is azt a műanyag nagydarab techno szarokat favorizálod, amit rendszeresen nyomnak a tévék. De az Underground zenéknek így is nagy jövőjük van.

(Nine Inch Nails. Marilyn Manson. Big Beat – Break Beat. Nagyjából ezeket.)

Vissza a tetkókhoz, beszéld rá a "kishúgodat", hogy mondjuk egy kis pillangó határozottan jól állna neki, mondjuk valamelyik intim testrészén.

(Rendes lány nem tetováltat, és ő az. Egy angyal.)

Na most már befejezem, mert begörcsöltek az ujjaim, meg kezd kifogyni a tollamból a tinta. Remélem, nem hiába koptattam az ujjacskáim, és benne leszek a következő csevegőben! Ha már ilyen SONY bátyókét betetted!

(Ember, hagyd már azt a szegény "Sony Bátyót"!)

Meg érdekelne a "kishúgod" reagálása az ötleteimre. És ha jó kisfiú leszel, legközelebb küldök egy-két tuti tippet a Diddy Kong Racinghez.

(Nagy mágus vagy. Jöjjön a tipp, aztán majd csacsogunk a lányról.)

Ugyanis van benne egy ötödik világ is.

(Esküdj!)

Na visszhallásra! Csá!

Juhász S.

Hello Martin!

Várjál! Még egyszer! Ezt nem mindennap tehetem meg!

(Dehogynem. Akár mindennap.)

Hello Martin!

Ez az első levelem neked, úgyhogy (Ja nem! mert a rejtvényre válaszoltam) most épp izgulok, hogy beleteszel-e a csevegőbe, ugyanis nemrég olvastam a tehenészfiúnál, hogy csak előfizetőket teszi be az újságba (legalábbis ezzel ijeszteget). Én személy szerint azért nem fizetek elő az újságra (egyikre sem), mert az az átkozott postás sohasem hozza időben, és így nehezen bírom kivárni a megjelenéseteket. Tudom, hogy mindenki azt írja, hogy frankó az újság, de én is had írjam le, íme: Frankó ez az újság! Valami fantasztikusra sikeredett!

Sokkal szebb, színvonalasabb frankóbb mint a KByte!

(Isten vagy. Mondjad még, még.)

Azért mondjuk hiányolok egy-két dolgot: poszter, játékok, többoldalak. A CD-t is hiányolom! Persze tudom, hogy a N64 miatt nincsen, de mi lenne, ha a N64-es játékokat átraknátok a KByte-ba? Mert így lehetne CD! Na meg a Ninten(de)dósok is olcsóbban jutnának ahhoz a 3-4 játékleíráshoz.

(Nem rakjuk át, mert a CoVboy magához nyúlna.)

Kérdés: ha küldök be játékértékelést, kritikát, és ha az jó, akkor azt beleteszitek-e az újságba? Ha igen, akkor régi játékról is lehet írni?

(Lehet, talán be is teszem. Írjál. De valami okosat!)

Az árral addig nincs gondom, amíg posztert, vagy valamilyen bonuszt találok benne! Ha már felsoroltam azokat a dolgokat amiket hiányolok, most jöjjenek azok amiből sok van (illetve akikből). Akinek a neve Bagó Péter! A múltkori Lel-táros leírásai még elmennek (szódával), de a többi! Mondd, ennek a Bagó Péternek minden játék nehéz? A leírásai kb. 80%-ából ez derül ki! Hál' istennek - nem hallgatok rá - én az összes PSX-es játékkal szerencsét próbálok, de korántsem olyan nehezek, mint ahogyan ezt ő írja!

(Ne bántsd a Pétert, mert nagyon jó srác. És ha egyszer egy játék neki nehéz, akkor nem fogom kihúzni a leírásából, hogy nehéz. Szerinted mi a szart kéne csinálnom? Odaadni minden játékot minden tesztelőnek, és a végén statisztikában összesíteni a nehézségi fokozatokat? Azonkívül ért annyira a játékokhoz, hogy adok a szavára. Azt meg úgysem hiszem, hogy egy jó %-os játékot valaki a nehézsége miatt nem vesz meg.)

Az a Skullmonkeys-os bakija? Miért kell leírnia még azt is, hogy a hangerőt balról-jobbra lehet erősíteni?

(Mert én azt mondtam neki, hogy mindenről írjon.)

És a Theme Hospital-os bakija? Háromszor írja le, hogy később mire fog visszatérni! Tudod: "de erre majd később visszatérek", "ezt majd később".... és amikor visszatér rá, semmi hasznosat nem mond!

(Lehet, hogy a cikk végére elfelejtette, mit is akart mondani. Egyébiránt szerinted mi maradhatott ki?)

Annyira nem akarom bántani B. Pétert! Csak könyörgöm ne írjon ilyen gyerekesen! Mert tudnék még sorolni ilyen hülyeségeket (pl.: One, fúj!)! Na meg a Vigilante 8! Hogyan írhatja azt, hogy eddig még nem készült ilyen stílusú játék? Mért, szerinte mi a Twisted Metal 1-2?

(A TM 1-2 szerintem két öreg fos játék, főleg a V8-hoz képest.)

Azt mondd meg, hogy milyen PSX-es történelmi múlttal rendelkezik? Mert hogyha semmilyen, akkor legalább nézzen meg egy-két külföldi újságot, mert azok összehasonlítani a két játékot.

(Talán nem olyan "nagy" a múltja, mint a tiéd, de a jövője lehet, hogy sokkal komolyabb. Mit szólnál, ha ő lenne a következő főszerkesztő? Az utódom! A külföldi lapokról pedig annyit, hogy ne csak nézd őket, hanem olvasd is el! Mert általában olyan baromi szar cikkeket írnak, hogy elhányom magam tőlük. És én minden hónapban elolvasok vagy 5-6 újságot, töviről-hegyire, így tudom mit beszélek. Ha nekem annyi pénzem lenne, mint egy OUKPS Magazine-nak, akkor olyan újságot csinálnék, hogy mindenki a saját nyálában fetrengene a gyönyörtől. Nézd már meg a mi oldalainkat – mindegyik aprólékosan meg van tervezve – nem pedig egy fehér alapra rányomunk néhány képet, pár színes négyzetet, meg a szöveget.)

Na mindegy! Nem szidom tovább! Most a Vári Zolit szidom! Pedig szeretem! Hogyan írhatja azt, hogy a Moto Racer-nél hülyeség az, hogy a kínai nagyfalon is lehet motorozni? Pedig ezelőtt egy-két évvel meg azt írta a PC-s leírásnál, hogy tök frankó, hogy még a kínai nagyfalon is lehet motorozni. Csalódás egy majdnem legendában!

(A Bagó Peti neked gyerekes, a Vári Zoli szenilis – most már tényleg szeretném tudni, hogy kifelelne meg. Azért megnézném, hogy te milyen cikket írnál...)

És minek az a Lel-tár? Ahelyett, hogy átvennétek egy-két interjút a külföldi újságoktól! Például a múltkori Ed Boon-os, tök jó volt!

(Miket beszélsz te itt össze-vissza? Hogy lopjuk el a cikkeket? Jó, hogy nem azt kéred, hogy fordítsuk le neked mondjuk az EDGE magazint, és nevezzük át 576 Konzolra.)

A szigorításokkal egyet értek, nem mintha néha a játékoknak túl alacsony értéket adnátok! Sajnos sok van még az N64-es és a Saturnos játékokból! Mondd szerinted, egy kölök kifizet 576,-Forintot (ez a kedvenc számom), hogy találjon benne, egy Saturnos leírást?

(Talán elkerülte a figyelmedet, hogy nem túl sok a Saturnos leírás az utóbbi időben.)

Ne adj úristen két N64-eset?

(Ha egy hónapban két új N64 játékot kapunk, akkor mi a rákról írjunk? Újra a régiekről? Vagy legyenek előzetesek? Az meg másoknak nem tetszik.)

Ja! és Zolee-val mi van? Már úgy hiányzik!

(Rég láttam.)

Igazán írhatna alkalmanként legalább egy leírást. Na most már szépen elköszönök, mert a Colin McRae meg a Dual Shock (tényleg kafa) már vár!

Ui.: Megígérem, ha beteszel a csevegőbe azonnal előfizetek az 576-ra (mindkettőre)!

(Küldhetjük a két csekket?)

U.Ui.: Az anyukám elakadt a Riven-el (de már rég)! Nem tudja, hogy a köveknél milyen állatokat, milyen sorrendben kell lenyomni, (tudod sok kő köralakban), ugyanis a KByte-os magazin a PC-s verziónál mást ír (ráadásul sorrendet nem ír)! Remélem tudsz segíteni!

(Nem tudok. Térjen át a FF7-re, abban tudok.)

Előre is köszi! Üzeni a Szuper(men) Gábornak, hogy Bonanza az Banzay és nem Banza.

U.U.Ui.: Hogy tetszett a Mortal Kombat 2.?

(Kecskefejem nőtt tőle.)

Na most már tényleg pá!

Szokolai Zoltán, Budapest

Hi!

Lenne pár kérdésem + észrevételem ezzel a torz újsággal kapcsolatban. Habár ez egy kis magyarázatra szorul: miért nagyobb mint a többi? Azért még nem lesz jobb! De lehet, hogy egyedi. Kinek kell ez?

(A témát már most le is zárhatod – ne vedd meg többet ezt a torz újságot! De tényleg, kérlek, ne vedd meg többet. Olvass valami mást. Egyébiránt azért nagyobb, mint a "többi" – melyiknél nagyobb, a Nők Lapjánál? – mert a nyomdai nyomólemezt így gazdaságos kihasználni. Ha pont A4-es lenne, akkor a kinyomott ív széléről le kéne vágni selejtbe egy elég vastag csíkot. És a nagyobb oldalra több infó fér. De ezt csak azért mondtam el, hogy legyen fogalmad olyan dolgokról is, amelyekről láthatólag nincs.)

1: Milyen papír ez, amiből az újság készül és miért ez? Más papírból tán lehetne több oldal is nem? Igaz az újság arculatát ezért nem változtatjátok meg!?

(Ez egy nagyon jó minőségű papír, amin jól mutatnak a képek. Szar minőségű papírból lehetne több oldal is, de az szarul nézne ki.)

2: Miért nincs poszter?

(Mert akkor fel kéne emelni a lap árát.)

3: Miért nincs Hardware teszt (Joy-ok + egy kiegészítők)?

(Majd lesz, ha akarom. És mi a jó eget teszteljünk minden hónapban egy új irányítón? Hogy milyen gombok vannak rajta?)

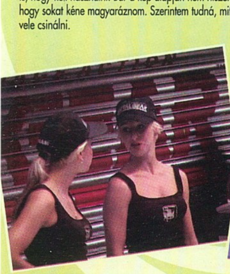
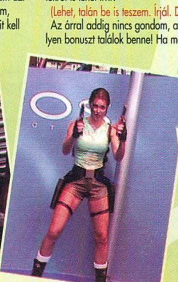
4: Ha valaki DEMO CD-ről érdeklődik miért egyből mellékletre gondoltok? Vegyetek példát a nyugatról, van egy újság amihez évi 4x jelenik meg DEMO CD (Multiformat újság), de nem mellékletként, hanem utánrendelős formában, akinek kell annak meglesz.

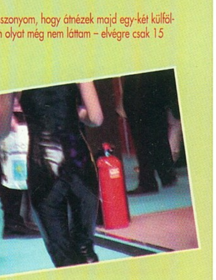
(Erre inkább nem válaszolok. Vedd azt az újságot, ha annyira odavagy érte. Kíváncsi vagyok, hogy egy demó CD mennyi ideig tud lekötni? Egy órát? Egy napot?)

Ezek voltak a kérdéseim most következzenek az észrevételeim.

Az újság hazai viszonylatban jónak mondható, de külföldinek nem az igazi, talán át kéne néznetek pár külföldi lapot.

(Megígérem asszonyom, hogy átnézek majd egy-két külföldi lapot. Mert én olyat még nem láttam – elvégre csak 15

éve foglalkozom a témával. És ha én is dollárban-fontban-márkában kapom majd a fizetésemet, mint a nyugati lapok főszerkesztői, és annyit, mint ők, akkor majd olyan újságot fogok csinálni, mint ők. És ha majd annyi ember dolgozik majd az újságon, mint a nyugatiakon, akkor lehet majd példálózni. De amíg Magyarországon az a tendencia uralkodik, hogy egy újságot öt ember olvas, mert sajnálják rá a pénzt, addig ne példálózz nekem a nyugattal.

U.I.: Egyszer szeretnék leülni Martin ellen játszani, ha lehetséges. Megnézném mit tud.

(Nem hiszem, hogy van a Világon olyan játék, amelyben te jobb lennél, mint én. De ha van, akkor sem vagyunk előbbre, ugyanis nem hiszem, hogy még ebben az életben lesz arra lehetőséged, hogy velem leülj játszani.)

Jelige: Távolság nem akadály!

(De az, majd rádöbbensz...)

BP-nek azt üzenem: Ha építkezni akar minden áron építsen magának házat.

(A Péter is üzent neked valamit, de ha azt ide leírnám, kirúgnának.)

Horváth Péter, Sopron

Szasz Martin és 576 Konzol Team!

Asszem egy kicsit kicsesztem magammal... A nyári összevont számban azt írtátok, hogy a nyereményjáték nyerteseit augusztus 30-ig adjuk postára. Erre mit olvasok az augusztusi számban? "...A hónap utolsó napján sorsolunk..." Bár pesti vagyok, azért nem bízom annyira a Magyar Postában, hogy egy nap alatt kézbesítsenek valamit. Az eredmény: itt ülök augusztus 25-.-én éjjel (mire befejezem 26. lesz), és mivel a modem eddig kimaradt az életemből, kézzel írom ezt a levelet. Nem baj, egy kis életszag nektek a sok E-mail között. Na, a lényeg: ha már úgyis levelet kell írnom a rejtvény miatt, gondoltam írok egy dicsérőt. Aki az hiszi az 576 Konzolról, hogy egy gyenge újság az egy segg.

(Aha, én is így gondolom. Pillants csak pár sorral feljebb...)

Én amint a 2 újság szétvált, egyből áttettem az előfizetésem a Konzolra (előtte évekig KByte fan voltam). Az újság király volt, de valahogy nem éreztem 100%-osnak. Aztán osztrákban szerváltam egy "Das Offizielle PlayStation Magazin"-t. Azóta nekem a Konzol az Isten. A német újság több mint 100 oldal, de ennek a fele reklám, az újságnak szinte nincs is design-ja, a screenshotok szarok, és a barom tesztelő 4 oldalt ír egy játékról, amire aztán 2,7-et ad (náluk 1-6-ig megy a lista, 1 a legjobb).

(Hölgyeim és uraim, itt egy ember, aki végre látja a fától az erdőt! El sem hiszem, hogy valaki végre felfedezte ezt a tényt. Herceg vagy!)

Bár ez nem Dual Shock-os papír, de azért egy kézrázás Martinnak, mert tényleg király mint főszerk... Még egyszer üdv az egész stábnak, csak így tovább, király amit csináltok.

Üdvözlettel: Kerék Ákos, Budapest

Hello Martin!

Én '94 óta vagyok hűséges olvasótok, és amióta az eszemet tudom Nintendós vagyok. A lap tartalmas szép meg minden, de azért lenne 1-2 észrevételem. Miért nincs apróhirdetés? Azt nem mondhatod, hogy nem érné meg, mert a KByte-ban a konzolosok adták a hirdetések kb. 70%-át.

(Sajnos vékonyak vagyunk, mint motoros az úthenger alatt. Ha majd nő a példányszám, szerintem lesz apró is. Mondjuk az utóbbi időben alig van apróhirdető...)

Aztán lehetne egy N64-es meg egy PSX-es TOP 10 is.

(Ezer százalék, hogy lesz.)

Nem ártana ha lenne fejlesztő cégeket bemutató rovat. Szerintem felesleges az előzetes, mert ami benne van az úgyis egy hónap múlva ki lesz értékelve a lapban.

(Amint látod, kezd elmaradozni az előzetes. Csak a nagy durranásokról írok, de az nem baj, ugye?)

Amúgy érdeklődnék mikor jelenik meg a GT64, a Turok 2 és a Hybrid Heaven.

(Ha hiszed, ha nem, de legtöbbször a cégek sem tudják, hogy egy-egy játék mikor jelenik meg. Esküszöm! Csak annyit mondanak, hogy "Majd ősszel..." – aztán oda lyukadunk ki, mint a Heart of Darknessel – 5 évet késett.)

Néha napján megejthetnél egy N64-es leírást is, nem mintha V.Z.-val valami bajom lenne, csak szerintem egy főszerkesztőnek pártatlannak kell maradnia.

(Készülök rá, de még nem találkoztam álmaim N64-es játékával. Talán majd Hybrid...)

Üdvözlettel: Gergely Krisztián, Bőny

Szevasz Martin Komám!

Lehet, hogy egy kicsit zavaros lesz ez a levél. Tegnap (vagy ma) még a szigeten voltam és lehetséges, hogy még mindig dolgozik bennem az anyag.

(Jó anyagot játszott a diszkós??)

Mindegy. Na szóval régóta vagyok az 576 hűséges olvasója, de eddig még semmit nem írtam nektek. Se egy kérdőív, se egy nyereményjáték, se semmi. Eddig voltam megelégedve az újsággal. Na jó kimondom mi b*ssza a csőrömet: AZ ÚJ FIÚK KRITIKÁN ALULI TELJESÍTMÉNYE (gyk. Bagó P., Veres M., és Gapor a poo)!

(Kényes téma, de megértheted, hogy nekem védenem kell a mundér becsületét. Hidd el, hogy a többi jelentkező még meg sem közelítette a fiaim szintjét.)

Utóbbi kettővel "csak" annyi a baj, hogy a leírásaik üresek, szárazak, semmitmondóak és unalmasak.

(Neee, azért ennyire nem gyászos a helyzet!)

Ez persze érvényes Bagó úrra is, csak ő még bonusz hülyeségekkel és tévedésekkel teszi próbára idegrendszeremet. Na kezdjük:

- Elsőnek ott volt a ONE leírás. Azt írja a szentem: "Kezelhetetlenség". Ha egy ilyen tökéletesen játszható csúcsszuper anyagra ilyet mond valaki, akkor el is árulta milyen gyenge a játéktudása.

(Külön megkérdeztem a Pétert erről az One dologról. Azt mondta, hogy az idegesítette fel, amikor a játék ugrás közben kameranézetet vált. Ellenőriztem, tényleg vált, ezért teljesen egyetértek a cikkel. A játékra én többet adtam volna, de tényleg idegesítő, ezért kapott kevesebbet.)

-Castlevania cikk. A játék a MEGADRIVE verzió utolsó pályájával kezdődik, nem? A játékmenet pedig megegyezik pl.: a Super Metroid-éval. Nem hiszem , hogy ez a név csak nekem mondana valamit...

(A játék az SNES verzió utolsó pályájával kezdődik, legalábbis én úgy tudom. Ezt én mondtam a Péternek. Ha nem igaz, akkor ez az én hibám! A játékmenet pedig a többi Castlevania résszel egyezik meg, mert ez a sorozat sokkal régebbi, mint a Metroid.)

-Dark Omen teszt. "Elég szép lett az intro..." Mutasson már nekem valaki szebb animációt a játék "havas" jeleneténél!

(Sorolom a szebb animokat: Final Fantasy 7, FF Tactics, Parasite Eve, Oddworld, Tekken 2 (3), Resident Evil 2, Klonoa, Gran Turismo, Deathtrap Dungeon, és talán még a Skullmonkeys is, de az mondjuk gyurma.)

Jó, tudom, ez lehetne ízlések és pofonok kérdése, de ez objektív szemszögből nézve is kilóg a többi közül! És ezt egy 576 Konzolnál dolgozó tesztelőnek észre kellene vennie! Aztán még azt írja Péterke: "Kár, hogy nem lehet építkezni..." Egy Warhammer játéknál építkezni...!? No comment.

(Szerintem Péter nem ismeri a Warhammer világ sajátosságait. Én sem. Nekem minden ilyen mütyürös játék az építkezős stílusba tartozik.)

FORSAKEN. Ha valaki ennyire érteni akar a zenei stílusokhoz, akkor ne írjon már ilyet, hogy "Drum 'N' Base"! Rátesszem a PSX-emet, hogy nem nyomdahiba.

(Nem, nem nyomdahiba. De tényleg, milyen stílus az? A Péter még fiatal, nem vágja a zenei stílusokat. Majd kiokítom!)

Képzeld el Martin miféle dühöt érezhettem, amikor sokévi hallgatás után úgy éreztem, hogy tollat ragadok. Kicsit szigorú lett a levél, de nem véletlenül. Eljutottam arra a szintre, ahol már csak a Te véleményedre lehet adni.

(Mások meg azt írják, hogy az én leírásaimtól jön meg a hasmenésük. Lehet, hogy az egészségügyben kéne elhelyezkednem...mint hashajtó!)

Nem bánnám, ha minden játékhoz odatennéd a saját észrevételeidet, ahogy a ONE-nál is tetted.

(Szívesen tenném, de lehetetlen. Egyszerűen nincs időm rá. Kérlek légy türelmesebb, majd belejönnek. ők voltak a legjobbak a jelentkezők közül! Nem bánnám, ha küldenél 200 dollárt elsejéig!)

Egy pár kedvenc játék:
C64: Creatures
AMIGA: Chaos Engine
SNES: Probotector, Castlevania IV
Saturn: Panzer Dragoon (az öröklegszebb)
PSX: FF VII

Remélem látod, mennyire hasonszőrűek vagyunk.

(Király lista, mindegyik bejön közülük. Megadrive-on meg a Gunstar Heroes.)

Végezetül pár kérdés:

-Mi lett a Chaos Engine 2.-vel?

(Mintha láttam volna régen, de lehet, hogy csak álmodtam.)

-Tekken 3. lesz valaha PSX-en?

(Mire ezt olvasod, már van.)

-Említettél egy bizonyos Bahamut-Zero matériát... Csak azt nem írtad le, hogy hol van...

(Bahamut+Neo Bahamut+Huge matéria+Cosmo Canyon+Öregember háza=Bahamut Zero)

-Írjál légyszíves valamit az új fiúkról...

(Bagó Péter: lelkes, minden érdekli, minden stílust rá lehet bízni. Önálló, utánakeres a dolgoknak az Interneten. Nem régóta csinálja, de fejlődik, mint a karaktereim a FF7-ben! Veres Miki: az RPG-s emberem. Mindent végigjátszik időre, ha kérem. Rohadt jó leírásokat csinál – szerintem. Ádám: a legújabb srác, sportszakértő, Internetszakértő. Több nincs.)

Amennyiben úgy döntesz, hogy reagálsz észrevételeimre kérlek titkosítsd a nevemet.

Előre is kösz: K. G., Budapest

Ez a levél két dolog miatt is érdekes: lány küldte, ráadásul tükörírással!

Szia Martin!

Tudtad, hogy a RE2-ben Leon Shotgunjával bele lehet lőni a kamerába?

(Mondták már egy páran, én nem jöttem rá.)

Az alagsor 6. folyosón, mielőtt a csatornához érsz, fordulj vissza és amikor a kamera vált lyukakat lőhetsz bele (semmi értelme, csak jól néz ki). Plusz a II.-on a középső szobor mögött van egy tár.

További jó pihenést: Nádassy Zsuzsanna, Miskolc

(Zsuzsikám, igazán megerőltethetted volna magad, és írhattál volna többet. Akinek ilyen "bőnő" haja van, az talán ki tud találni valami izgalmasat. Várom a folytatást, itt a Csevegőben.)

Helló Martin!

"In medias res" 1. A legjobb játék a RESIDENT EVIL (és a II. is)!!!

(Kutya tudja, hogy a legjobb-e?!)

Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésünk és észrevételünk. Először is: a RE rendezői változatában Chris-szel nem találjuk azt a kulcsot, amely a zongorás szobához kell (meg ahol a kutyák beugranak az ablakon). A sima RE-ben abban a szobában van, ahol van egy láda és Rebecca-val először találkozol (már totál ki van az agyunk mert már a lábtörlő alatt és a leglehetetlenebb helyeken is megnéztük). Help us!

(Esküszöm, nem tudom, hogy hol van, mert nem játszottam a REDC-tal. Valaki tudja?)

Másodszor: RE II. Emiatt kellett parókát vennünk. No lássuk az okokat: legalább 10-szer végigvittük különféleképpen – rekordunk 1 óra 39 perc (Leon A, spec. fegyverek-géppisztoly lángszóró, átalakítók nélkül), volt olyan eset amikor csak Berettát és Shotgunt használtunk átalakító nélkül és a krokodilt elkergettük, az időnk 1 óra 54 perc volt. ÉS MÉG ÍGY SE KAPTUNK "A" RANGOT.

(Ez a probléma egyre többször előkerül. Érdekes, hogy a játékosok fele gond nélkül A-t kap, a többiek meg nem. Csak azt tudom mondani, hogy a "B" küldetésekben ne használj elsősegély spray-t, és az időd 2:30 alatt legyen. A német verzióval játszol? Lehet, hogy ott valami gáz van???)

A spec. fegyverek közül csak az aknavető jön be a leírásotok szerint. Megsúgunk egy titkot. A géppisztoly és a Gatling Gun csak akkor jön be, ha a B részt kizárólag aknavetővel viszed végig. Claire-rel a Gatlingot, Leonnal pedig az örök géppisztolyt kapod meg. Néhány helyen sikerült Shotgunnal pofán lőni a kamerást, értsd. lőj bele a képernyőbe Leon B-nél, ott, ahol az Unicorn medált veszed fel. Jó buli, vajon ez mire jó (más helyen is bejött már ez)?

(Igen, egy csodaszép hajú szőke lánynak, például.)

Más téma. Régi olvasói vagyunk az 576-nak, és amikor a lap kettévált, konzolosok révén természetesen a konzolos 576-ra tértünk rá. Az újság tartalmilag és formailag is menő. MIÉRT NINCS POSZTER? Szerintünk ebbe az árba igazán beleférhetne.

(Egyszerre csak 8 oldallal lehet növelni a terjedelmet, mert egy nyomdai ívre 8 oldal fér. Az meg már megemelné az árat. De ígérem, hogy kitalálok valamit.)

Már régóta csorog a nyálunk egy valódi Residentes vagy Mortalos poszterért, ami igazán tükrözi ezeknek a játékoknak a hangulatát.

(Türelem!)

Megint más. A minap nagy Mortal-ozás közben eszünkbe jutott, hogy szomjasak vagyunk és, elugrottunk a boltba rumot meg tejet venni.

(Az meghajt, haver!)

Útközben a haver valamin eltaknyolt, ami nem banánhéjnak nézett ki. Felvettük és láttuk, hogy a PC-s 576 az. Gondolkoztunk, hogy hozzáérjünk-e, de az a Mortal IV virító betűi segítettek leküzdeni az undort. A II. dolog amire kíváncsiak voltunk az a Csevegő volt, amit jó ötlet volt a konzolosba is betenni. Én az elejétől a haver pedig a végétől kezdte el olvasni. Kis idő múlva a havernak guvadni kezdett a szeme, habzott a szája és az idegtől a feje úgy világított mint a 100W-os égő. Hamarosan megértettem mitől. Nem kellene a konzolosok háta mögött lehordani a PSX-et (Maradi, elavult)! Lehet, hogy a monitoron több szín van és nagyobb a felbontás, de PSX-en nem kell sz*rakodni a fájlokkal és az installálással, valamint ha rákötöd egy bazi tévére, akkor sokkal élvezetesebb a játék, mintha egy kis sz*r monitoron játszanál.

(Ez teljesen igaz, de szegény PC-seknek is támadniuk kell valamivel. Ha lenne a PS-ön szövegszerkesztő, soha be nem kapcsolnám a PC-t. Illetve csak emulátorozni.)

Te viszont sokkal királyabb vagy, mint az a tehenészpásztor. Jól esett látni a Final Fantasy VII leírásánál, hogy igazán konzolpárti vagy.

(Na ja, natürlich.)

UI: Nem tudsz valamit véletlenül a RESIDENT III-ról, mert Chris naplója, és a játék végén a szereplők utolsó mondatai sokat elárulnak a következő kiruccanásról.

(Még semmi hír.)

Aláírás: Juhász Gergő és Tóth Zoltán, Kótaj.

UI2: Jobb, ha beraksz a csevegőbe minket, mert van nálunk egy adag G-vírus és használni is tudjuk.

Na, ennyi volt a móka mára, nyomassátok a leveleket, aki lapzárta után jött, az majd a következőbe kerül be. Szasztok....

Martin

NYEREMÉNYJÁTÉKUNK EREDMÉNYHÍRDETÉSE

Megtartottuk hát nyári nyereményjátékunk sorsolását, melyen következő megfejtőinknek kedvezett a szerencse:

1-Croc sapkát nyertek:
Jávor Tamás – Kalocsa
Fahur Gábor – Budapest
Csizmadia Szabolcs – Székesfehérvár

2-V-Rally pólót nyert:
Tok Sándor – Budapest

3-World Cup pólót nyertek:
Shreiner Sándor – Győrújfalu
Dávid Árpád – Eger
Szalai László – Rácalmás
Hóbor Szabolcs – Letenye
Tóth Norbert – Nyárlőrinc

4-Videókazettát nyertek:
ifj. Tóth Imre – Budapest
Losó Nikolett – Budapest
Szabó Tamás – Rum

5-EA kulacsot nyertek:
Puskás Adrienn – Miskolc
Csanády Zoltán – Székesfehérvár
Mónus Tibor – Mór
Irmes Sándor – Győr
Kováts László – Budapest
Nádassy Zsuzsanna – Miskolc
Baráth Bálint – Dunaújváros
Bazsó Ádám – Győr
Varga Jenő – Bakonycsernye
Laukó Zoltán – Budapest

6-Posztert nyertek:
Szalai Szilvia – Pilisborosjenő
Florián Norbert – Dorog
Bende Linda – Nagyvenyim
Gyurkó Edit – Tatabánya
Pusztai Richárd – Pannonhalma
Gyigor Zoltán – Abony
Kőrösi Bálint – Székesfehérvár
Virágh Zoltán – Kiskunfélegyháza
Szabó István – Polgár
Szokolai Zoltán – Budapest

7-PlayStation játékot nyertek:
Gera Csaba – Hódmezővásárhely
Lugosi Tamás – Pécs
Lőrincz Balázs – Gyöngyös
Fekete Adrienn – Budapest
Horváth József – Budapest

Ezúton szeretnénk megkérni budapesti nyerteseinket, hogy nyereményükért szíveskedjenek befáradni Pozsonyi úti boltunkba (Budapest, XIII. Pozsonyi út 14.). Vidéki nyerteseink nyereményeit postán küldjük el!

Ehavi játékunkat az ECTS hírek végén, az 5. oldal alján találjátok.

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely,ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK :

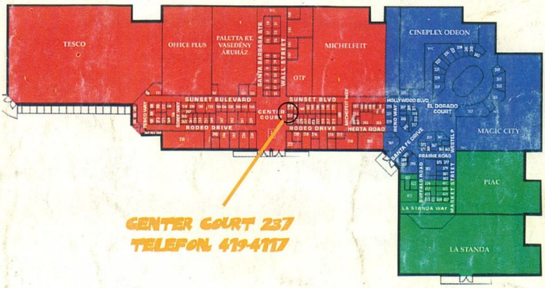
35-90-576



576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)





FIGYELEM!!! FIGYELEM!!!

ÚJ BOLTUNK NYÍLT A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett Telefon: 345-80-76

FIGYELEM!!! FIGYELEM!!!



TOVÁBBRA IS FANTASZTIKUS AKCIÓKKAL VÁRUNK!

